



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSTGRADOS**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

TÍTULO:

Herramientas tecnológicas y aprendizaje significativo para potenciar el pensamiento lógico en niños de cuatro años.

AUTOR(A):

Landy Clementina Pesantez Ávila

TUTOR(A)

MG. Lourdes Calderón Garrido

Quito, Ecuador

2019

Índice

RESUMEN:	4
ABSTRACT:	5
INTRODUCCIÓN	6
Problema profesional	6
Objetivo General	8
Objetivos Específicos.....	8
Preguntas científicas	8
Justificación	9
CAPITULO I	12
1. MARCO TEÓRICO	12
1.1 Antecedentes	12
1.2.1 Herramientas tecnológicas	13
1.2.1.2 Schoology	14
1.2.2 Pensamiento lógico.	18
1.2.2.1 Etapas cognoscitivas	18
1.2.2.2 Principios de desarrollo	19
1.2.3 Actividades significativas	20
1.2.3.1 El juego estrategia principal en el aprendizaje significativo.	21
2.1 METODOLOGÍA	22
2.1.1 Enfoque de la investigación	22
2.1.2 Población	22
2.1.3 Técnicas de la Investigación	23
2.1.4 Análisis de los resultados	27
2.1.5 Resultados de las técnicas	28
CAPITULO III	35
3.1 PROPUESTA	35
3.1.1 Introducción	35
3.1.2 Fundamentación	36
3.1.3 Presentación del proyecto	37
3.1.4 Datos informativos	37
3.1.5 Objetivos	38

3.1.6 Estructura de la propuesta	38
3.1.7 Aplicación resultados	41
3.1.8 Estructura fotográfica del aula virtual.....	44
3.1.9 Validación a juicio de expertos	76
Conclusiones	78
Recomendaciones	80
Bibliografía	81

Índice de Tablas

Tabla 2: Tabla comparativa entre plataformas.....	15
Tabla 3: Técnicas de investigación	23
Tabla 4: Experiencia de aprendizaje juegos tradicionales de las regiones del Ecuador.....	24
Tabla 5: Lista de cotejo.....	26
Tabla 6: Indicadores para entrevista	27
tabla 7: Categorías (patrones o respuestas con mayor frecuencia de mención).....	29
Tabla 8: Categorías (patrones o respuestas con mayor frecuencia de mención).....	32
Tabla 9: Formato de experiencia de aprendizaje.....	39
Tabla 10: Categorías (patrones o respuestas con mayor frecuencia de mención).....	42

Índice de gráficos

Gráfico 1: Estadística de uso de tecnología por niños y niñas menores a 5 años.....	7
Gráfico 2: Comparativa de nivel de conocimiento TIC en niños de 4 a 5 años	17
Gráfico 3: Resultados de la observación	30
Gráfico 4: Resultados de entrevista a docentes	33
Gráfico 5: Resultados de aplicación de la propuesta	44
Gráfico 6: Resultados de validación de expertos	77

RESUMEN:

Las herramientas tecnológicas en la actualidad son parte vital del proceso enseñanza y aprendizaje, razón por la cual este trabajo se centra en plantear su uso en el desarrollo del pensamiento lógico en niños y niñas de educación inicial mediante experiencias de aprendizaje enriquecidas con actividades significativas donde se aplique como herramientas tecnológicas como elemento integrador. Entre los objetivos planteados de esta investigación es observar cómo influyen el uso de estas herramientas en el interés y motivación de los niños en su adquisición de conocimiento. La metodología que se usa en este trabajo es la cualitativa, ya que es la interacción con los miembros de la institución el cual permite la recolección de información propia de cada uno, como la observación del entorno en el cual se desenvuelven. La población que participa en esta investigación son 10 niños y niñas, 4 docentes y una directora, utilizando como instrumentos de recolección de información la observación y la entrevista. Los resultados del trabajo de investigación muestran que la aplicación de la tecnología en las actividades significativas realizadas con los niños se logra captar el interés y deseo de participar en su aprendizaje, y la necesidad de mantener al docente actualizado en el uso de estas herramientas tecnológicas.

Palabras clave:

Herramientas tecnológicas, actividades significativas, pensamiento lógico.

ABSTRACT:

Technology tools today are a vital part of the teaching and learning process, reason for which this work focuses on raising its use in the development of logical thinking in early childhood children through learning experiences enriched with meaningful activities where it is applied as technological tools and integrating element. Among the objectives of this research is observe how they influence the use of these tools in the interest and motivation of children in their acquisition of knowledge. The methodology used in this work is qualitative, since it is the interaction with the members of the institution which allows the collection of information each one, such as the observation of the environment in which they operate. The population that participates in this research are 10 children, 4 teachers and 1 director, we use observation and interview as information collection tools. The results of the research work show that the application of technology in activities carried out with children is able to capture more interest and desire to participate in their learning, as well as the teacher's update on the use Technological tools

Keywords:

Technological tools, significant activities, logical thinking.

INTRODUCCIÓN

Problema profesional

La implementación de herramientas tecnológicas en la educación es parte vital en la actualidad, ya que estas llegan a innovar la metodología de docentes y aprendizaje de los estudiantes, complementando los entornos de aprendizaje, siendo esto de vital importancia para los niños y niñas facilitando su exploración e interacción con los mismos.

Potenciar el pensamiento lógico en la etapa inicial de los niños y niñas, marcan el éxito o fracaso del ser humano en su vida adulta, ya que es a través de él que se equipa para resolución de problemas, al inicio situaciones reales en las que se establecen retos de acuerdo al desarrollo del niño los mismos que se van incrementando el nivel de dificultad de acuerdo al desarrollo cronológico, en este proceso los juegos son una estrategia efectiva ya que hoy no solo se los ve como diversión o entretenimiento, sino de aprendizaje.

De tal manera de que en el currículo de educación inicial se establece este como la mejor estrategia de aprendizaje. (Currículo Educación Inicial, 2019).

La situación de falta de aplicación adecuada de herramientas tecnológicas en el desarrollo del pensamiento lógico, que se puede observar en los estudiantes del nivel inicial del Centro Infantil Guagua Centro San Alfonso, ubicado en el sector sur de Quito, en el periodo 2017.

Según estadísticas “El 17% de los niños entre 0 y 11 meses, el 48% de 12 a 23 meses, y el 41% de 24 a 35 meses ve más de dos horas diarias de televisión. En un día normal, el 68% de los niños menores de 2 años usa las pantallas [...]. El 35% veía programas educativos para niños, el 40% una mezcla entre programas educativos y de entretenimiento para niños y el 20% programas para niños y adultos (Rideout y Hamel, 2006) la edad promedio en la que los niños empiezan a ver la televisión es a los 9 meses.” (Kubernética , 2019).

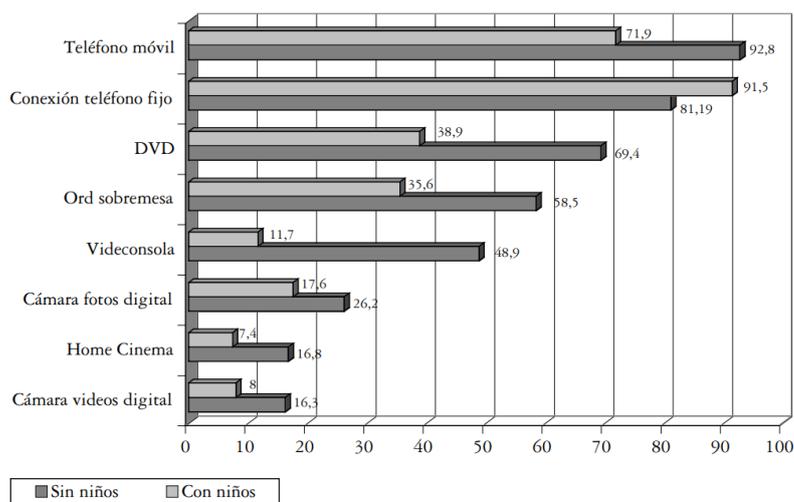


Gráfico 1: Estadística de uso de tecnología por niños y niñas menores a 5 años

Fuente: Observatorio de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información del Ministerio de Industria y Turismo de España (2005).

Cómo se puede evidenciar es una realidad el acceso y uso excesivo que tienen los niños y niñas de la tecnología como es la televisión, tablets, celulares y otros, ya que desde que nacen están en contacto con ellos, sin embargo, la falta de orientación del uso correcto y falta de supervisión por parte de los padres y docentes del tiempo de uso está trayendo consecuencias negativas.

En el área educativa también se usa la tecnología, usando para la enseñanza y aprendizaje, sin embargo, no se dan el uso adecuado, ya que no se utilizan de manera que vaya a la par con los objetivos de aprendizaje, sino que se lo hace de manera independiente, utilizándolo más bien como medio de entretenimiento que de aprendizaje, como el uso de video o películas en clase.

En educación inicial es evidente la falta de preparación y conocimiento por parte de las docentes de cómo implementar de manera adecuada la tecnología en el desarrollo y potenciación de las destrezas de los niños y niñas, perdiendo la oportunidad de aprovechar el interés y habilidad que presentan los niños y niñas por el uso de la tecnología y la gran cantidad de herramientas tecnológicas que están a su alcance muchas veces de manera gratuita como Cuadernia online, que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje significativo en esta etapa, lo cual permitirá el éxito en las siguientes etapas de su proceso educativo.

Para el proceso de enseñanza y aprendizaje del pensamiento lógico en los niños de educación inicial, es fundamental contar con el material apropiado y esta es una de limitantes

más evidentes que tiene hoy en día el centro infantil, ya que, por tema económico, se dificulta tener al alcance, llevando esto a contar con muy poco material y si se los tiene muchas veces están mal elaborados, inapropiado para la edad, incompletos, descoloridos o deteriorados por lo viejos que están y poco cuidado que se dieron. Esto provoca desmotivación y falta de interés por parte de los estudiantes. No dando uso a las herramientas tecnológicas que dispone el centro infantil, la cual es una sala con 5 computadoras con acceso a internet, además los padres están dispuestos a prestar equipos como computadoras para llevar al centro infantil, introduciendo la tendencia BYOD. (COMPUTER HOY, 2019)

¿Cómo contribuir para potenciar el pensamiento lógico, con un aprendizaje significativo con la aplicación de herramientas tecnológicas, en niños del nivel inicial del Centro Infantil Guagua San Alfonso, ubicado en el sector sur de Quito, en el periodo 2019?

Objetivo General

Elaborar 18 experiencias de aprendizaje con la aplicación herramientas tecnológicas para potenciar el pensamiento lógico en niños del nivel inicial del Centro Infantil Guagua San Alfonso, ubicado en el sector sur de Quito, en el periodo 2019.

Objetivos Específicos

Fundamentar a partir de un análisis de bibliografía investigada de los antecedentes teóricos sobre la potenciación del pensamiento lógico en niños de cuatro años.

Diagnosticar las metodologías que se aplican para potenciar el lógico en niños del nivel inicial del Centro Infantil Guagua San Alfonso, ubicado en el sector sur de Quito, en el periodo 2019

Caracterizar las formas lúdicas de aprendizaje y potenciación del pensamiento lógico en niños del nivel inicial.

Determinar las herramientas tecnológicas que integrarán el entorno virtual.

Valorar mediante criterios de profesionales las estrategias propuestas.

Preguntas científicas

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos sobre potenciación del pensamiento lógico en niños del nivel inicial?

2. ¿Cuáles son las formas lúdicas de aprendizaje y potenciación aplicadas actualmente para el desarrollo del pensamiento lógico en niños del nivel inicial del Centro Infantil Guagua San Alfonso, ubicado en el sector sur de Quito, en el periodo 2019?

3. ¿Cuáles son los componentes y elementos integrarán el entorno virtual para los estudiantes del nivel inicial?

¿Qué resultados se obtienen de la valoración de los profesionales del nivel inicial periodo 2019?

Justificación

En la actualidad no se está aprovechando las herramientas tecnológicas en el sistema educativo de educación inicial, para el desarrollo del pensamiento lógico, por lo tanto, es importante determinar la aplicación de estas herramientas en los niños. De acuerdo a las investigaciones realizadas por G. Brunner (1988), L. Vigotsky (década de los 30), U. Bronfenbrenner (1978), A. Álvarez y P. del Río (1990), B. Rogoff (1993) y A. Mustard y J.F. Tinajero (2007), entre otros, se ha resaltado, desde diversas perspectivas, la importancia del entorno en que se desenvuelven los niños desde los primeros momentos de su vida, como factores trascendentales en su desarrollo, siendo estos facilitadores de su interacción con el entorno, en donde a través de la exploración, vivencias y mediación de un adulto construyan su aprendizaje, siendo el juego la principal y única estrategia de aprendizaje.

Según Bishop (1998) ``...Ya no pensamos en los juegos solo como un entretenimiento o una diversión, como algo útil para motivar, pero poca cosa más. Actualmente, como resultado de la investigación en distintos aspectos de la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas, somos mucho más conscientes del potencial educacional de los juegos" (Díaz, 2019). En educación inicial en el Ecuador:

El currículo se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural. (Currículo Educación Inicial, 2019).

Para potenciar el pensamiento lógico en niños del nivel inicial se ha visto la necesidad de potenciar las 18 destrezas del desarrollo del pensamiento lógico según el currículo de educación inicial 2016. Por brindar opciones muy enriquecedoras la plataforma virtual Schoology se utilizará para llegar con herramientas tecnológicas al docente quien será el guía para la aplicación de esta propuesta con los niños y niñas, este ambiente virtual está diseñado con una interfaz y estructura de fácil uso y navegación, la cual contará con una guía, tutoriales, y experiencias de aprendizaje indicando paso a paso la metodología, didáctica y uso de las aplicaciones, lo cual facilitará al docente la comprensión y aplicación de las herramientas tecnológicas en la potenciación del pensamiento lógico. Contará con medios que logren la conexión que tienen los niños y niñas con la tecnología creándoles un ambiente dinámico e interactivo centrado en el propósito que es atraer y divertir al niño, por

ejemplo, con juegos de construcción, rompecabezas, laberintos, juegos interactivos de movimiento; diseñados en función del propósito planteado desarrollar el pensamiento lógico en niños y niñas de 4 años.

Reconociendo que el juego es de vital importancia para el desarrollo del pensamiento lógico a cualquier edad del niño ya que "La matemática ha sido y es arte y juego y esta componente artística y lúdica es tan consubstancial a la actividad matemática misma que cualquier campo del desarrollo matemático que no alcanza un cierto nivel de satisfacción estética y lúdica permanece inestable" (GUZMAN, 1989)

Facilitando de esta manera alcanzar la potenciación de las destrezas planteadas en un periodo y área determinada mediante la aplicación de las herramientas tecnológicas en donde el docente es el guía y mediador en la acción educativa contribuyendo al resultado de aprendizaje que es: "Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores." (Currículo Educación Inicial , 2019)

Para alcanzar el desarrollo y potenciación de la destreza del pensamiento lógico matemático en los niños, se plantea la implementación de una plataforma diseñada en Schoology, la cual este constituida por un aula virtual dirigida al docente, con una didáctica clara, una guía para el uso de la plataforma, experiencias de aprendizaje que incluyan actividades con herramientas tecnológicas para los niños y recursos de interacción para facilitar al docente la utilización y aplicación de este.

El trabajo de investigación está compuesto de los siguientes capítulos:

Introducción consta el problema a analizar, el aporte de las herramientas tecnológicas en del desarrollo del pensamiento lógico en niños de inicial, la situación actual de las estrategias del desarrollo del pensamiento lógico, los objetivos que se plantea para dar solución a la problemática planteada y justificación.

Capítulo I titulado MARCO TEÓRICO, se encuentra la recopilación de contenidos científicos en el marco teórico de diferentes autores con conceptos y teorías que ayudarán a fundamentar las variables, objetos de investigación.

Capítulo II llamado METODOLOGIA, se detalla la metodología, modalidad, el tipo de investigación, la población, las técnicas de recolección de datos necesarios, para el desarrollo del proceso investigativo.

Capítulo III denominado PROPUESTA, se describe la estructura general de la propuesta, su proceso y los resultados de la aplicación.

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

A nivel mundial los niños y niñas tienen acceso a la tecnología como afirman Crook (1998b); Papert (1995), (1997); Tapscott (1998); Prensky (2001); Buckingham (2002); Amante (2003); Barra (2003); Plowman & Stephen (2003); Ramos (2005), que los niños son nativos de la tecnología, su convivir con ellos es de manera natural, su fácil uso e intuitiva hace que lo usen sin miedo, con el deseo de explorar y descubrir todo acerca de la tecnología a su alcance. (Santos , 2008)

Conociendo que este tema tiene mucha controversia, se resalta dos cuestionamientos, por una parte no se puede negar que tiene grandes ventajas siendo una excelente estrategia de aprendizaje, tomando en cuenta que es una herramienta que es accesible a tenerla ya que en estos tiempos la mayoría dispone de ella, por otra parte se cuestiona que el uso excesivo y si control, está trayendo graves consecuencia en sus áreas de desarrollo como es el área socio afectiva, ya que el niño se aísla, falta desarrollo del lenguaje y motor.

En Latinoamérica, son los gobiernos que apoyan la integración de TIC en el campo educativo, formando así parte del programa OLPC, en el 2010 un 87,7%, representando de manera significativa países como Uruguay, Perú, Argentina, México, Nicaragua, Haití y Paraguay. (Ángelo, 2013)

La Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), presentó una guía de medición de impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se evidencio que en Ecuador participaron 20 instituciones educativas de las cuales 16 se ubicaron en el nivel 3, medio-alto, y 4 en el nivel 2, observándose las siguientes situaciones, el 16% del equipo docente manifiesta no tener conectividad a internet, el 50% señala que casi nunca funciona o funciona de manera intermitente y el 35% de los docentes considera que funciona la mayoría del tiempo. (El Telégrafo, 2019)

Según Héctor Moya, director de Gestión Estratégica Mineduc de Ecuador, indica que el Mineduc con el deseo de promover el uso de tic en el aula cuenta con una Agenda Educativa Digital desde 2017, y trabaja en una plataforma llamada Atenea, la cual funcionará como una intranet, debido a la baja penetración de internet en el país (35%). “Será una red interna de la escuela donde el profesor podrá acceder a contenidos digitales de acuerdo al currículo. (El Telégrafo, 2019)

Dentro de este sistema educativo, se encuentra el Centro Infantil Guagua San Alfonso, ubicado en el área urbana del sur de Quito, en el periodo 2018; ubicado en el Barrio San Alfonso en el cual sus habitantes se dedican al comercio informal, su población está constituida por familias nucleares y monoparentales, de una situación económica baja, donde la mayoría de ellos no tiene un empleo estable, con un nivel educativo básico.

Centro Infantil particular, presta sus servicios a niños y niñas de 1 a 5 años, constituida por 4 educadoras, 1 directora, 2 personas de apoyo, la misma que es sustentada económicamente por el Patronato San José de Quito y regentada por el MINEDUC quien emite el permiso de funcionamiento, previo el cumplimiento de requisitos pedagógicos, económicos y legales, quien establece un currículo que permite guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje en este nivel educativo. Con acuerdo Ministerial 0042-14 de 11 de marzo de 2014, el mismo que es desarrollado y aplicado en la potenciación de destrezas, contiene orientaciones metodológicas y de evaluación cualitativa, que guiarán a los docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje”. Currículo de Educación Inicial 2014.

La Institución consciente de la importancia de la aplicación de las TIC, busca la aplicación de estas en el aula para aprovechar al máximo el potencial e interés de los niños en la actividad de aprendizaje.

Para este proceso se cuenta con siete salas de aprendizaje lúdicas, quienes contienen material concreto, teniendo acceso a internet con banda ancha, sin embargo, no se cuenta con los dispositivos tecnológicos, como computadoras, infocus, tablets, ni ambiente adaptado para el área tecnológica, lo que si se conoce es que sus representantes legales si lo disponen en casa, y que pueden facilitar para enviarlos al centro para el uso de sus niños.

El personal docente tiene un perfil profesional de licenciaturas, su promedio de edad de 24 años, quienes por su actualidad de profesionalización tienen un nivel de capacitación tecnológica medio, manejando aplicaciones de procesadores de texto, hojas de cálculo, redes sociales, navegadores, correo electrónico, y mantienen una autocapacitación continúa tomando cursos en Coursera.

1.2 Conceptualización

1.2.1 Herramientas tecnológicas

Adellm Castañeda, (2010), “Conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender”.

Estas herramientas están conformadas por software desarrollado, que fueron diseñados para realizar diferentes aplicaciones, muchas de ellas su uso son gratis, las mismas que están a la disposición en línea o se las puede descargar, facilitando a las personas que no tienen el dinero para adquirirlas y que tienen el deseo de aplicarlas en su desempleo docente, el intercambio de información y conocimiento y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

1.2.1.1 Herramientas tecnológicas en preescolar

Estudio realizado por Lezcano Brito (2017). Las tecnologías informáticas pueden ayudar en el desarrollo cognitivo por lo cual presentan un sistema multimedia “El Circo de las Matemáticas” que se concibió específicamente para enseñar los números naturales del 1 al 5.

El estudio llevado a cabo mostró una importante mejoría en el aprendizaje de los alumnos con mayores dificultades, lo que permite afirmar que resulta adecuado el uso de herramientas de software, como El Circo de las Matemáticas, apoya la enseñanza en el grado preescolar.

El estudio llevado a cabo mostró una importante mejoría en el aprendizaje de los niños y niñas con mayores dificultades, lo que permite afirmar que resulta adecuado el uso de herramientas de software, como El Circo de las Matemáticas, para apoyar la enseñanza en el grado preescolar.

Según afirma Ackermann (2015), es tiempo que los docentes busquen alternativas dinámicas de interés del alumno, para mejorar la enseñanza “ellos mismos y sus alumnos abandonen los senderos trillados de forma segura y exitosa”, a pesar de esto los educadores prefieren el comodismo ya que prefieren mantenerse con métodos antiguos que según ellos son los que siempre han dado resultados y se niegan a innovar para mejorar su desempeño.

El uso de las herramientas tecnológicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de preescolar facilita su aprendizaje y potenciación, ya que, al ser desarrolladas de la manera tradicional, donde no hay presencia lúdica, ni audiovisual, han provocado el desarrollo de falencias que arrastraran en los siguientes años de educación, y mucho menos se ha logrado un aprendizaje significativo, más bien es una causa de pérdidas de año y deserción del alumno del área educativa.

1.2.1.2 Schoology

Es una plataforma gratuita de aprendizaje, sencilla y fácil de usar, pero también es una red social de docentes y estudiantes que comparten opiniones, recursos etc. Con Schoology se

pueden crear grupos de alumnos, herramientas de evaluación, foros de debate, tablon de anuncio, subir recursos propios e incluso incluir recursos alojados en plataformas externas como Google Drive, Khan Academy, Dropbox, Evernote. (emmitc, 2019)

Entorno virtual con una interfaz gráfica muy intuitiva, tiene una variedad de herramientas que permiten organizar la clase con varios recursos para el alumno haciéndola muy amigable con el profesor y alumno.

Ventajas

Brinda una interfaz atractiva y sencilla de usar, logra integrar varias opciones para la estructuración de un curso, contando con recursos propios y otros que están en otras plataformas y el poder utilizar aplicaciones de terceros. (emmitc, 2019)

Es una de las herramientas más segura ya que cuenta con un certificado de seguridad para que tu información esté a salvo. (schoology2, 2019)

Desventajas

La información que se ingresa al momento de crear los cursos y nuestros datos no tenemos control sobre ellos. Pueden crear cursos solo instructores o administrador de la institución. El estudiante debe poseer un código de invitación que el administrado le envía al correo. (schoology2, 2019)

Schoology frente a otras aplicaciones web

Tabla 1: Tabla comparativa entre plataformas

Schoology	Blackboard	Moodle
No hay ningún software para bajar o instalar	Requiere de instalación y mantenimiento por un técnico.	Requiere de instalación, configuración y mantenimiento por un técnico.
Funciona muy bien en múltiples plataformas ya sea utilizando un navegador web o un teléfono inteligente	No funcionan en múltiples plataformas, tiene sus limitaciones.	No funcionan en múltiples plataformas, tiene sus limitaciones.
Los recursos que ofrece la plataforma son variados, muy útiles y de fácil uso.	Su diseño es torpe y sus características tienen un nombre ilógico	Los recursos requieren de mayor conocimiento para su uso

Muy fácil de usar y funciones sociales	Es más complicado se requiere de un administrador.	Es necesario estar capacitado para utilizar esta plataforma.
Gratuito	Su uso tiene un costo	Gratuito, pero con mucha publicidad
Dirige a principiantes y con pocos alumnos	Dirige a todo tipo de instituciones	Dirige principalmente a instituciones de educación superior
Análisis y estadística de información de los alumnos de manera rápida y de muy fácil uso.	Funcionalidades complicadas de usar, nivel visual se está quedando algo rezagado frente a otras soluciones.	Sus funcionalidades complicadas de usar, nivel visual no es tan accesible por el usuario

Éxitos con Schoology

La Unidad Académica donde se desarrolla el presente proyecto de utilizar Schoology en la Escuela Preparatoria Nocturna de la Universidad Juárez del Estado de Durango, desarrollando un proyecto para optimizar el tiempo, tuvo un gran éxito debido a que se logró alcanzar el desarrollo de los planteado, con la ayuda de la implementación de una aula virtual, donde el estudiantes y docentes lograban mantener una conexión en diferentes tiempos y lugares para avanzar el proceso educativo ya que una limitante que tenían los mismos era la falta de tiempo. (Diaz, 2019)

1.2.1.3 Gamificación

Habla el mismo informe de la “gamificación” (gamification): el juego como actividad virtual no meramente recreacional, sino como herramienta de formación y motivación, al integrar los elementos, procesos y contextos de los videojuegos en situaciones y escenarios ajenos a ellos. Las empresas utilizan la gamificación como una manera de diseñar programas de incentivos y en la educación está ganando apoyo entre los educadores: propuestas lúdicas con un diseño que promueva el aprendizaje de los alumnos.

Las TIC son consideradas herramientas innovadoras y motivadoras. (Mueller, 2008) para los estudiantes, ya que captan su atención y fomentan la actividad en el aula.

Según Beane (2005) Integrar las TIC educación inicial ayudará a desarrollar competencias necesarias en los niños y niñas, estas facilitarán nuevos ambientes de aprendizaje, donde se tiene acceso a gran cantidad de información, constituyéndose excelentes medios de trabajo.

Por otro lado, según Cabero (2011), es necesario integrar las TIC en los centros educativos a partir de una buena formación del profesorado, que le permita utilizar de forma adecuada las herramientas tecnológicas, además de ofrecer a los niños y niñas la utilización de materiales didácticos interactivos.

En un estudio realizado en niños y niñas de 5 años del Segundo Ciclo de Educación Infantil en un C.E.I.P. de una localidad de la provincia de Toledo, durante el curso académico de 2012-2013.

En el aprendizaje de a través de juego mediante la utilización de app, se obtuvieron los siguientes resultados:

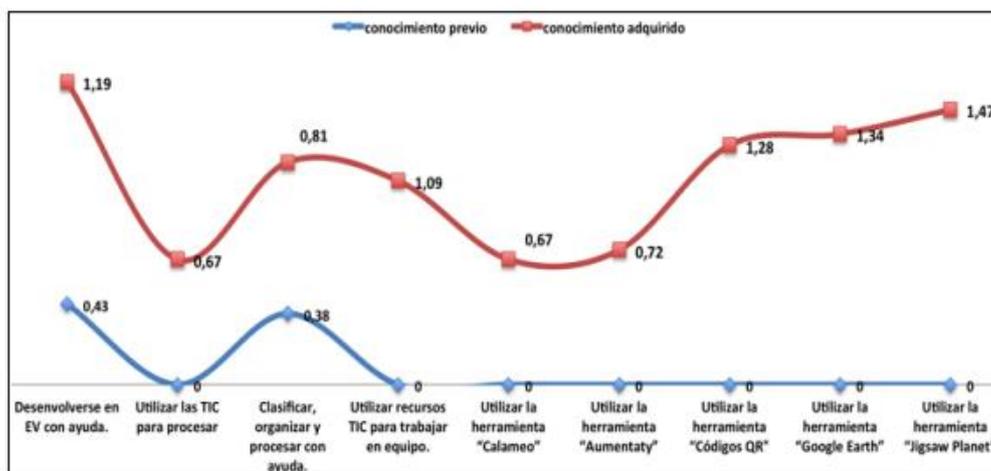


Gráfico 2: Comparativa de nivel de conocimiento TIC en niños de 4 a 5 años

Fuente: Revista Iberoamericana de Educación

Mejora del aprendizaje, el niño adquiere un papel activo en el uso de tic mostrando motivación, iniciativa, interés, participación al trabajar con ellas, el cual mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje, mejorando su aprendizaje, concluyendo que estas herramientas son una ventaja en el desarrollo de sus destrezas, además de ser un gran recurso para el docente en su proceso de enseñanza

Desarrollo de competencias digitales se refiere, lo que evidencia un mayor grado de destreza y habilidad en el uso de las TIC. De acuerdo con Álvarez (2010), los educadores

deben explotar al máximo el potencial de las TIC en relación con las prácticas pedagógicas para potenciar un aprendizaje digital más autónomo y flexible.

1.2.2 Pensamiento lógico.

El pensamiento se relaciona principalmente con la solución directa de un problema, también definido como racional, lógico, vertical o convencional. Por su parte, el pensamiento divergente hace referencia principalmente a la forma en la que las personas utilizan juicios marginales (intuiciones), para abordar un problema de manera creativa e imaginativa. (Pascal, 2006)

Partiendo de estas definiciones el pensamiento lógico nos ayuda a estructurar nuestra mente, acomodar el conocimiento en diferentes categorías y resolver problemas, a través de percibir, pensar y comprender su realidad.

Según Piaget este desarrollo cognitivo se da según el desarrollo cronológico, madurativo del niño del transcurso de su vida, en el cual se observa el nivel de dificultad alcanzado en el desarrollo de habilidades y destrezas como son el percibir, pensar y desempeñarse en su entorno.

Piaget es quien plasma las bases para comprender las etapas de desarrollo del niño, ya que antes de él se pensaba o observaba a los niños como entes pasivos, los cuales eran el resultado del ambiente, sin embargo, Piaget con sus investigaciones rompió todos esos paradigmas mostrando al niño como pequeños científicos que buscan interpretar su mundo. Los cuales piensan, razonan y analizan, teniendo su propia forma de aprender mediante la interacción con el ambiente y su desarrollo, logrando construir su conocimiento, a través de la solución de problemas.

1.2.2.1 Etapas cognoscitivas

Piaget presenta al desarrollo cognoscitivo en cuatro etapas:

Sensoriomotora

Preoperacional

Concreta

Operaciones Formales

Etapa sensoriomotora

Niño activo, la edad va desde del nacimiento hasta los 2 años, en esta etapa los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos.

Etapa Preoperacional

Niño intuitivo, va desde los dos años a los siete años, en esta etapa el niño puede usar símbolos y palabras para pensar, dar solución intuitiva de los problemas, sin embargo, el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.

Etapa Concreta

Niño Práctico, la edad comprende desde los siete años hasta los once años, en esta etapa el niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.

Etapa Operaciones Formales

Niño reflexivo, comprende de la edad de los 11 años a los 12 años y en adelante, en esta etapa el niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proporcional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.

1.2.2.2 Principios de desarrollo

Organización y adaptación

Fundamenta el desarrollo intelectual del niño, en lo que se refiere a la organización, de acuerdo como el niño va madurando integra patrones físicos simples a sistemas más complejos. Adaptación es la forma que se ajusta sus estructuras mentales a las exigencias del ambiente.

Asimilación y acomodación

Este proceso comprende como el niño se adapta al mundo. Asimilación forma de moldear la nueva información para encajar a sus esquemas actuales. Acomodación es el proceso de modificar los esquemas mentales actuales.

Mecanismos del desarrollo

Según Piaget en el desarrollo cognoscitivo intervienen los siguientes factores:

- Maduración de las estructuras físicas heredadas.
- Experiencias físicas con el ambiente
- Transmisión social de información y de conocimientos
- Equilibrio

(Paidopsiquiatría, 2019)

Según Vygotsky mantiene que la interacción social del niño en su entorno será clave para su desarrollo intelectual, el niño construye el conocimiento a partir de la exploración en acciones que le faciliten la resolución de problemas de acuerdo a su capacidad cognitiva.

Según Currículo Educación Inicial 2014, El desarrollo de las relaciones lógicas matemáticas: “comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento”.

Potenciando sus habilidades y destrezas cognitivas como son las nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, medida, textura, forma, tamaño y color, a través del desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas, con retos que le ayuden a la solución de problemas sencillos, la construcción de nuevos conocimientos.

1.2.3 Actividades significativas

Según Ausubel (1983) especifica al aprendizaje significativo de la siguiente manera "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averigüese esto y enséñese consecuentemente" el aprendizaje significativo se da cuando con la adquisición del nuevo conocimiento modifica, complementa al aprendizaje previo obtenido. (amazonaws, 2019)

Según Nieto (1995). “La Educación Infantil es un momento de estimulación cognitiva muy importante”. Ya que afirma que es necesario estimular el pensamiento lógico, según la capacidad de desarrollo del niño, y realidad social, adaptando la microcurricular y forma de aprendizaje, de acuerdo a la realidad y capacidad de cada uno

La educación a temprana edad es de vital importancia ya que es en esta etapa donde el niño aprende de manera natural, en donde su interés por aprender se presenta en todo momento, su desarrollo se da a pasos agigantados, lo cual requiere aprovechar de este proceso y facilitar al niño o niña de mediadores para alcanzar su aprendizaje, alcanzando su desarrollo próximo.

De tal manera que en estos tiempos la educación inicial ya forma parte de los periodos educativos del ser humano como forma obligatoria, donde el estado y familia debe garantizar el cumplimiento de los derechos del niño y niña a su educación.

Juan Jacobo Rousseau (1778), reconoce el gran valor de la infancia, eliminando el pensamiento de que la niñez solo es una etapa transitoria de la vida del ser humano, exigiendo la necesidad de valorarlo y comprenderlo.

Pestalozzi consideraba que el niño no se desarrolla por sí mismo, ni espontáneamente. Solo una educación adecuada "hace del hombre un hombre".

Estos pensadores se centran en aspectos sobre la educación de los niños tales como si educación libre, educación dirigida, la educación en el hogar y la educación en su entorno social, trabajando en métodos de enseñanza en la temprana edad de los niños, insistiendo de la gran importancia de potenciar su aprendizaje, ya que en esta etapa el desarrollo el niño es a pasos agigantados y de manera natural. En el mismo que deben participar los educadores y padres de familia.

1.2.3.1 El juego estrategia principal en el aprendizaje significativo.

El juego es parte de la vida del ser humano, se evidencia desde su niñez hasta su vejez, ya que se la identifica como un medio de diversión, sin embargo, la eficacia del juego va mucho más allá, ya que es una gran estrategia de aprendizaje tanto en la adquisición de valores, conductas, resolución de problemas y en todo el desarrollo personal.

Piaget (1966), demuestra que el desarrollo cognitivo se alcanza con el desarrollo lúdico, las mismas que son las diferentes formas de juego del niño, actividad de gran importancia, donde el niño descubre y es participe en la realidad de su entorno.

Vygotsky (1991), fundamenta que es el juego quien define un comportamiento conceptual, este se da de una manera imaginaria, donde se define su forma de representar acciones relacionadas con su propia naturaleza, favoreciendo el desarrollo de la percepción, atención, memoria, pensamiento lógico.

De esta manera en base a estos estudios e investigaciones, es de vital importancia el juego en la formación de niño, llegando a ser la base del desarrollo cognitivo a través de construir su aprendizaje, en base a su propia experiencia. Evidenciándose en las siguientes características: estimulando su imaginación, creatividad, discriminación de la fantasía y la realidad, pensamiento lógico matemático y abstracto, más rendimiento y comunicación.

CAPITULO II

2.1 METODOLOGÍA

2.1.1 Enfoque de la investigación

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo ya que según Gómez (1996) “Estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas”, mediante el análisis del entorno y realidad social.

Diagnosticar las metodologías que se aplican para potenciar el lógico en niños del nivel inicial del Centro Infantil Guagua San Alfonso, ubicado en el sector sur de Quito, en el periodo 2019

En la misma que se utiliza y recoge a través de:

Se realiza observaciones que describen la rutina y las situaciones actuales del proceso de enseñanza y aprendizaje en la institución.

Entrevista a las docentes y directivo.

Análisis de información encontrada

Crear las temáticas

Seleccionar las experiencias de aprendizaje

Seleccionar los elementos integradores tecnológicos

Crear la guía didáctica del entorno web

Realizar análisis de los resultados obtenidos

2.1.2 Población

La población es el total de individuos con características comunes que serán analizadas en una investigación Según Amau (1998: 97) “se refiere a un conjunto de elementos, seres o eventos, concordantes entre sí en cuanto a una serie de características, de los cuales se desea obtener alguna información”.

La población de la institución “Guagua Centro San Alfonso”, la cual pertenece a la ciudad de Quito, que atiende a niños y niñas con situación de vulnerabilidad. Participan 5 niños, 5 niñas (4 años del mismo grado), 1 directora y 4 docentes, en esta investigación las mismas que serán observadas y entrevistadas conocer la situación actual de cómo se está potenciando el pensamiento lógico, con el propósito de potenciar el pensamiento lógico a través de la integración de tic en el aula. La misma que cuenta con ambientes de aprendizaje lúdicos, con material concreto y una sala con 5 computadoras con acceso a internet, además de contar

con equipos como computadoras y tables que los padres facilitan desde casa, introduciendo la tendencia BYOD. (COMPUTER HOY, 2019)

Las cuatro educadoras que son parte de este estudio se desempeñan en la actividad bajo el código de trabajo, una de ellas es licenciada en Educación inicial y tres de ellas son tecnólogas en educación inicial. La experiencia en docencia esta entre los 3 y 12 años de haberse desempeñado como docentes de educación inicial en el sector privado, logrando establecer un gran equipo de trabajo siguiendo los lineamientos del currículo de educación inicial.

2.1.3 Técnicas de la Investigación

En esta investigación se ha aplicado técnicas de la observación del desarrollo de clase para potenciar el pensamiento lógico, y entrevistas a docentes y directivo para conocer cómo se procede actualmente el trabajo en el aula del desarrollo del pensamiento lógico.

Instrumentos

Tabla 2: Técnicas de investigación

Docentes
Observación de Clase: Experiencia de aprendizaje
Entrevista: En relación con su formación y experiencia profesionales y relación con la TIC educación.

2.1.3.1 Observación de clase

Según el Currículo de Educación Inicial MINEDUC:” observación que puede ser libre o espontánea y la planificada; se utiliza cuando se desea evaluar algún comportamiento específico, destreza, habilidad, actitudes.” Dándose esta de manera natural, la observación puede darse de forma individual o grupal.

Para identificar como él es proceso de enseñanza y aprendizaje en el centro infantil se procede a través de la observación recoger la siguiente información.

Elementos de la observación:

Observación de clase

¿En qué consiste la actividad?

Consistió en desarrollar una experiencia de aprendizaje con se indica en el siguiente cuadro:

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA (INICIAL2)

Tabla 3: Experiencia de aprendizaje juegos tradicionales de las regiones del Ecuador

Experiencia de Aprendizaje	Los juegos tradicionales de las regiones del Ecuador			
Grupo	Participantes: 5 niñas y 5 niños (4-5 años) Docente: Lic. Xiomara Ch			
Tiempo estimado	40 minutos			
Fecha:	15 de junio del 2019			
Descripción general de la experiencia	La experiencia de aprendizaje consiste que los niñas y niños conozcan acerca de los diferentes juegos tradicionales que existen las regiones de Ecuador, a partir de ello los niños/as podrán experimentar diferentes juegos motrices, lúdicos, de integración, participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno, y construir secuencias lógicas de hasta cinco eventos en representaciones graficas.			
Elemento integrado	Juego didáctico: La Rayuela			
ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Lógico matemático Convivencia	Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina	Anticipación En el ambiente de lectura, la maestra les presenta el juego la rayuela, realiza pregunta ¿si les gusta el juego?, ¿si ellos saben de algún otro juego?, y ¿si ellos desean jugar? Construcción En el patio indica los pasos a seguir para poder jugar con	Pictogramas	ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos

	<p>diaria y en escenas de cuentos. Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando y respetando las diferentes manifestaciones culturales</p>	<p>tres pictogramas en orden y los pega en la pared, para luego ir guiándose en él y, luego los invita a jugar, ella inicia y a propósito se equivoca para ser corregida por los niños, luego lo hace cada niño.</p> <p>Conceptualización Luego realizan un círculo y comentan cuales han sido el orden del juego, la maestra realiza preguntas cuales fueron los errores que se cometieron y como debemos corregirlos.</p> <p>Aplicación En el área del arte solicita armar a cada uno el juego cada uno con su material</p>	<p>Participa en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando y respetando las diferentes manifestaciones culturales las diferentes manifestaciones culturales</p>
--	---	---	--

Durante el desarrollo de la experiencia se dieron las siguientes observaciones

La docente recibe al grupo de niños en el aula de lectura, la cual está llena de pictogramas pegados en la pared referentes a otros temas que no tienen nada que ver con la experiencia de aprendizaje, los saluda en invita a sentarse para comenzar la actividad dirigida, comenta que hoy les va a enseñar un juego, presenta el nombre del juego que es la rayuela, para lo cual solicita hacer silencio, los niños se sientan escuchan la presentación del juego, y luego procede a realizar preguntas, los niños se responden de manera puntual como: si, no lo se y no.

La maestra invita a trasladarse a al patio, donde la maestra pega los pictogramas del juego en la pared, los mismos que no son didácticos y no están a la altura del niño, para guiarse a realizar el juego, ella inicia luego solicita a realizar a los niños, uno por uno.

Mientras los niños de manera individual lo realizan, los niños que no lo están realizando se dedican a realizar otras actividades, ya que hay otros objetos que les llama la atención.

Luego la docente solicita sentarse en el piso de manera circular para preguntarles en que se equivocaron y como deben corregirlo.

Finalmente entrega cinco pictogramas a cada uno para que lo arme de manera individual, los niños no aciertan como hacerlo solo cinco de ellos lo consiguen.

Una vez desarrollada la experiencia de aprendizaje la docente de manera individual evalúa a los niños y niñas

La evaluación es esta clase desarrollada se lo realizará mediante una lista de cotejo.

Lista de cotejo

En esta herramienta se registrará el desarrollo de la destreza alcanzado a través de la aplicación de la experiencia de aprendizaje la misma que se lo hará de manera individual.

La misma que tendrá una escala de valoración escala de evaluación

I: Iniciado

EP: En proceso

A: Alcanzado

N/E: No Evaluado

Lista de cotejo de la experiencia.

Fecha: Junio del 2014

Tiempo: 40 minutos

Aula: Inicial II (4 años)

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Relaciones lógico-matemáticas

Tabla 4: Lista de cotejo

INDICADORES NOMINA		Ordena en secuencias lógica sucesos de hasta cinco eventos			Participa en el juego tradicional		
Nº	APELLIDOS NOMBRES	I	P	A	I	P	A
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

2.1.3.2 Entrevista

También se procede a realizar una entrevista a las docentes para conocer cómo se trabaja y en que tiempos la jornada de clase:

Se realizará a la directora y docentes responsables de los niños, se trata de un diálogo amable y empático para crear un clima de confianza y obtener la información necesaria para conocer cómo se desarrolla actualmente el proceso de enseñanza del desarrollo del pensamiento lógico, esta será libre, espontánea y planificada.

Indicadores entrevista.

Tabla 5: **Indicadores para entrevista**

Indicador	Preguntas
Metodología	1,5,7
Recursos	12,15,18
Experiencia profesional	20

2.1.4 Análisis de los resultados

2.1.4.1 Observación

En la observación realizada se tomará en cuenta los siguientes momentos:

Experiencia de aprendizaje y temática

Actividades propuestas para el desarrollo de destrezas

Recursos y material para utilizarse para el desarrollo de actividades

Motivación, participación de los niños y niñas en la actividad.

Instrumentos y forma de evaluación a los niños

Utilización de tic en las actividades

Observación de evaluación a la maestra

2.1.4.2 Entrevista

La entrevista va enfocada a conocer:

Su formación académica y experiencia profesional

La metodología aplicada para el proceso de enseñanza y aprendizaje

La aplicación de tic en el aula

Los recursos disponibles para la aplicación de TIC en el aula

La interacción por parte de las docentes con las TIC

El uso de TIC fuera de la institución

2.1.5 Resultados de las técnicas

2.1.5.1 Observación

Experiencia de aprendizaje y temática

La experiencia de aprendizaje que uso la maestra son los juegos como estrategia de enseñanza y aprendizaje, enfocándose en la temática de los juegos tradicionales la cual logro captar la atención al inicio e interés de los niños, ya que se emocionaron al escuchar jugar.

Qué propósito tiene la actividad desarrollada

La experiencia de aprendizaje consiste que las niñas y niños conozcan acerca de los diferentes juegos tradicionales que existen las regiones de Ecuador, a partir de ello los niños/as podrán experimentar diferentes juegos motrices, lúdicos, de integración, participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno, y construir secuencias lógicas de hasta cinco eventos en representaciones graficas.

En qué áreas del desarrollo del niño aporta la actividad

La intencionalidad de la maestra es desarrollar el área socioafectiva, motriz y el desarrollo del pensamiento lógico.

Actividades propuestas para el desarrollo de destrezas

Las actividades poco motivantes, desafiantes para el niño, se enfocaban en seguir instrucciones. Se pudo observar que el niño realiza estas actividades a través de la guía conductista de la docente, donde ella es quien presenta la actividad, ella guía, estable las actividades y a cumplir, los niños se limitan a seguir las instrucciones dadas, se realizan preguntas, pero las respuestas van enfocadas a lo que la maestra enseñó mas no a su criterio e imaginación y participación.

Cómo lo hizo

Se lo hace a través de la participación en el juego propuesto con el grupo de compañeros, y mediante la estructuración secuencial del juego desarrolla el pensamiento lógico. Sin embargo, los logros alcanzados no son los esperados, ya que falta motivación y participación del niño en esta actividad planteada.

Recursos y material para utilizarse para el desarrollo de actividades

Ambientes de aprendizaje utilizados no estructurados acordes a la actividad, muchos colores e imágenes distractores pegados en la pared.

El material que utiliza la maestra no es suficiente, a más de que no llama la atención e interés por explorar y usar por parte de los niños.

Motivación, participación de los niños y niñas en la actividad.

La falta de material adecuado, de actividades desafiantes, llamativas, fácil de hacer, que provoquen el deseo de integrarse, hace que no participen todos los niños en la actividad, se observa un ambiente de desorden y falta de interés por aprender por parte del niño.

Instrumentos y forma de evaluación a los niños

El instrumento utilizado por la docente para la evaluación es la lista de cotejo, y se lo se realiza de forma personalizada a través de la observación.

Al momento de la evaluación se observa el poco interés por realizar la actividad solicitada por la maestra, solo 5 (3 niñas, 2 niños) alumnos de los participantes aciertan o realizar la construcción de la secuencia del juego de la rayuela.

Utilización de tic en las actividades

No se aplican ningún dispositivo o aplicación de tic para esta actividad

No hay interacción de docentes ni alumnos con las TIC

Observación de evaluación a la maestra

El papel de la docente en esta actividad se observó ser ella el centro de atención y en el deseo único de potenciar la destreza planificada, con un material escaso y nada motivador, volviéndose poco flexible a las necesidades y deseos de los niños.

Se procede a realizar el procedimiento de cerrar las preguntas abiertas, basado parcialmente en Rojas (1981, pp.1 50-151):

Se observó múltiples elementos, pero pudieron encontrarse los siguientes patrones generales de respuesta:

tabla 6: Categorías (patrones o respuestas con mayor frecuencia de mención)

CÓDIGOS	CATEGORÍAS (PATRONES O RESPUESTAS CON MAYOR FRECUENCIA DE MENCIÓN)	NÚM. DE FRECUENCIAS DE MENCIÓN
1	Usan Schoology de forma fácil	4
2	Diseño instruccional claro	4
3	Contenido eficaz y aplicable	4
4	Lenguaje adecuado	4
5	Experiencias de aprendizaje innovadoras e interactivas	4

6	Recursos y actividades significativas	4
7	Aplicar juegos interactivos generó resultados positivos	4
8	Facilidad de usar la plataforma y juegos desde el celular	4
9	Motivación, interés, creatividad y colaboración en los niños	
10	Niños solucionan problemas	4



Gráfico 3: Resultados de la observación

2.1.5.2 Resultados de la entrevista

Su formación académica y experiencia profesional

La directora y las cuatro educadoras que son parte de este estudio se desempeñan en la actividad bajo el código de trabajo, una de ellas es licenciada en Educación inicial y tres de ellas son tecnólogas en educación inicial. La experiencia en docencia esta entre los 3 y 12

años de haberse desempeñado como docentes de educación inicial en el sector privado, logrando establecer un gran equipo de trabajo siguiendo los lineamientos del currículo de educación inicial.

La metodología aplicada para el proceso de enseñanza y aprendizaje

El juego trabajo es lo que más que motiva a aprender, estas están inmersas dentro de una experiencia de aprendizaje. Las mismas que están establecidas en el currículo de educación inicial el cual ellas deben desarrollar en los niños y niñas.

Para la evaluación, mencionan que usan hojas, pinturas, lápices, juegos, material concreto.

La aplicación de tic en el aula

No se aplica casi nada ya que como se ha dicho la educación inicial es solo vivencial a través de actividades en los ambientes, piensan que sería fabulosa la aplicación de las TIC en el aula, ya que a los niños les encanta el uso de aplicaciones que sean juegos ya que son intuitivos y fáciles de usar. Lo cual les causa mayor interés por participar, capacidad de resolución de problemas al usarlo, adquisición de conocimiento ya que pueden jugarlo las veces que sea necesario.

Los recursos disponibles para la aplicación de TIC en el aula

Muy poco ya que se dispone de 5 computadoras e internet, pero no sabemos bien como aplicarla

La interacción por parte de las docentes con las TIC

Por ser jóvenes maestras manejan la tecnología con facilidad sin embargo creen que manejan un 50% las herramientas tecnológicas falta mucho por aprender.

El uso de TIC fuera de la institución

Se observa que todos los padres de familia lo disponen mínimo un celular y facilitan al niño para que juegue.

Se procede a realizar el procedimiento de cerrar las preguntas abiertas, basado parcialmente en Rojas (1981, pp.1 50-151): . Seleccionar determinado número de cuestionarios mediante un método adecuado de muestreo, asegurando la representatividad de los sujetos investigados.

2. Observar la frecuencia con que aparece cada respuesta a la pregunta.
3. Elegir las respuestas que se presentan con mayor frecuencia (patrones generales de respuesta).

4. Clasificar las respuestas elegidas en temas, aspectos o rubros, de acuerdo con un criterio lógico, cuidando que sean mutuamente excluyentes.
5. Darle un nombre o título a cada tema, aspecto o rubro (patrón general de respuesta).
6. Asignarle el código a cada patrón general de respuesta.

Las respuestas fueron múltiples, pero pudieron encontrarse los siguientes patrones generales de respuesta:

Tabla 7: Categorías (patrones o respuestas con mayor frecuencia de mención)

CÓDIGOS	CATEGORÍAS (PATRONES O RESPUESTAS CON MAYOR FRECUENCIA DE MENCIÓN)	NÚM. DE FRECUENCIAS DE MENCIÓN
1	Formación académica	4
2	Juego, efectiva forma de aprender	4
3	No conocen propuesta de usar TIC en inicial	4
4	Desean aplicar TIC	3
5	No incluyen en su didáctica TIC	4
6	Aprendizaje efectivo Material y actividades significativas	4
7	Aplicar juegos interactivos en el aprendizaje genera resultados positivos	4
8	No disponen de recursos adecuados tecnológicos	4
9	Su interacción con TIC es adecuada	2
10	Disponen de tecnología los niños en casa	4



Gráfico 4: Resultados de entrevista a docentes

2.1.6 Regularidades del diagnóstico

A partir del análisis se puede entender que la institución educativa Guagua Centro San Alfonso, institución enfocada a la educación inicial, actualmente se desempeña con currículo que insiste en el uso de experiencias de aprendizaje para el desarrollo de destrezas las mismas que son realizadas en ambientes con material concreto, donde se realizan actividades significativas a través del juego trabajo, sin embargo las docentes creen que es necesario la implementación de herramientas tecnológicas, por el gran potencial que tienen estas y sobre todo por el interés innato que tienen los niños por su uso, siendo para ellas una gran estrategia de enseñanza sobre todo en el desarrollo del pensamiento lógico, claro esta se considera que ellas necesitan una capacitación y guía constante para utilizar estas herramientas de manera eficaz, sin caer en solo utilizarlas como diversión, entretenimiento y pérdida de tiempo. Integrándolas en su planificación diaria de actividades sobre todo en la evaluación.

Se observa el deseo de la institución de integrar las herramientas tecnológicas como estrategia de aprendizaje en el desarrollo y potenciación de destrezas, busca facilitar la integración de ellas en las planificaciones diarias que desarrolla la educadora y sobre todo a

la capacitación constante de las docentes y la interacción con las TIC. Optimizando el uso de los equipos de la institución y los que facilitan los padres e internet disponible.

CAPITULO III

3.1 PROPUESTA

3.1.1 Introducción

El desarrollo integral de los niños y niñas en la primera infancia se enfoca en la potenciación de destrezas y habilidades

Según el currículo de educación inicial establece:

La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26 estipula que la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del Estado y, en su artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional. (Currículo Educación Inicial , 2019)

Parte la formación integral del niño y niña, está considerado el desarrollo del pensamiento lógico, considerando al juego como única estrategia de aprendizaje en esta etapa, ya que es que, a través de él, que el niño y niña construyen nuevos conocimientos, a través de la interacción y exploración el niño encuentra retos y desafíos que resolver, dando así uso conocimiento previo o adquirido a través de la mediación del docente y su entorno próximo a él. En la actualidad es parte de su realidad el uso de herramientas tecnológicas, las cuales despiertan gran interés, mostrando disfrute en su uso, facilitando su aprendizaje de manera divertida. Docentes, autoridades y padres de familia consideran que es necesario la implementación de TIC en la institución para aprovechar el potencial que ellas brindan al proceso de enseñanza y aprendizaje en esta temprana edad, opiniones recogidas de la entrevista realizada.

Llegando a solucionar esta necesidad se procede al diseño e implementación del entorno virtual diseñado en la plataforma Schoology, esta es una excelente herramienta ya que dispone de una interfaz muy amigable, intuitiva y fácil de usar, sobre todo dispone de herramientas que facilitan la interacción con el alumno, a la vez que dispone de gran cantidad de opciones para observar y constatar el avance del del alumno en lo que se refiere elaboración y presentación de tareas, notas, asistencia, interacción en el mismo, permitiendo también que se pueda ingresar al entorno desde un celular desde cualquier lugar y hora.

Los cursos presentados en este entorno para el docente facilitaran la capacitación del docente desde conceptos claros sobre la asignatura, objetivos, contenidos, metodología, recursos, evaluación e interacción con el docente y sobre todo las planificaciones, experiencias de aprendizaje elaboradas para el desarrollo de cada destreza de acuerdo a la

edad del niño con un elemento integrador que es un juego digital interactivo, de tal manera que la docente tendrá paso a paso como desarrollar el pensamiento lógico en el niño de inicial mediante el uso de herramientas tecnológicas.

3.1.2 Fundamentación

Con la necesidad de establecer la base sobre la cual parte la propuesta, es necesario analizar los fundamentos pedagógicos; corriente conectivista, pensamiento lógico y experiencias de aprendizaje que constituyen la indagación teórica-práctica del proyecto de investigación

3.1.2.1 Conectivismo

La autoorganización como la “formación espontánea de estructuras, patrones o comportamientos bien organizados, a partir de condiciones iniciales aleatorias”.

La autoformación requiere de sistemas (aprendizaje personales u organizacionales) “sean informativamente abiertos, esto es, para que sean capaces de clasificar su propia interacción con un ambiente, deben ser capaces de cambiar su estructura.” (Siemens G. (., 2019)

Actualmente se observa que la construcción del conocimiento se da en base a la experiencia personal autoorganizada generando un micro proceso de construcción del conocimiento, quienes comparten en redes e instituciones para más individuos los cuales se sirven de ellos y generan nuevo conocimiento los mismos que son también compartidos, dándose un rebote de nuevo conocimiento por personas e instituciones, visibilizándose la conectividad como una teoría de aprendizaje y enseñanza.

Esta teoría aparece con el avance agigantado de la tecnología y comunicaciones, en la cual se observa la rapidez con se obsoletiza tanto la información como los instrumentos tecnológicos, esto se da con la gran cantidad de nuevos conocimientos que se generan, los mismos que son fuente de generación de nuevos conocimientos, con una rapidez que se adquieren y es gracias al compartir instantáneo del mismo, esto ha generado la adquisición de múltiples conocimientos, desde una educación informal, formal e inclusive desde la propia experiencia y desarrollo profesional, siendo el conectivismo una corriente que facilita la aplicación nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje.

3.1.2.2 Pensamiento lógico

La comprensión del pensamiento lógico matemático esta dado por el desarrollo de habilidades que permitan la resolución de problemas, los cuales implican dar el uso del análisis y uso de la información de su entorno, para emplearlo en su vida diaria.

De ahí la importancia de desarrollar desde temprana edad en los niños y niñas estrategias que faciliten el desarrollo de prerrequisitos elementales para comprender y desarrollar procesos de pensamiento lógico, en base a presentarle a niño situaciones problemáticas que estén de acuerdo con desarrollo cronológico su nivel de dificultad, para que el niño a través del uso de su conocimiento previo pueda encontrar soluciones o no soluciones, haciéndose consciente de la capacidad que tiene.

3.1.2.3 Experiencias de aprendizaje.

A través de la vivencia se construye el conocimiento, razón por la cual en el currículo de educación inicial 2014 propone como elemento principal la aplicación de experiencias de aprendizaje en el desarrollo y potenciación de habilidades y destrezas.

El cual es instrumento que logra captar el interés, imaginación, creatividad, autocrítica, del niño y niña, ya que este está integrado por actividades innovadoras, gratificantes, motivantes, desafiantes con un objetivo intencionado de desarrollo de destrezas para la construcción de un nuevo conocimiento y desarrollo integral del niño, donde el elemento integrador es una herramienta tecnológica propuesta, como respuesta a la realidad actual del niño y niña.

3.1.3 Presentación del proyecto

El proyecto de investigación inicia realizando un análisis de la situación actual de cómo se están desarrollando el pensamiento lógico, la organización y fundamentación de la propuesta y su elaboración, aplicación y valoración del entorno virtual.

3.1.4 Datos informativos

Este trabajo se enfoca en conocer a la plataforma Schoology sus bondades para diseñar en entorno virtual enfocado a docentes para capacitarlas y facilitarles herramientas de uso de TIC en preescolar, además de contar con planificaciones listas para su aplicación en el aula, en niños y niñas de 4 años del Centro Infantil Comunitario Guagua Centro San Alfonso del cantón Quito, de la provincia de Pichincha.

3.1.5 Objetivos

3.1.5.1 Objetivo general

Diseñar un entorno virtual con la plataforma Schoology dirigido a docentes de educación inicial para el desarrollo del pensamiento lógico en niños de 4 años.

3.1.5.2 Objetivos específicos.

1. Diseñar las experiencias de aprendizaje significativas
2. Desarrollar el contenido en la plataforma
3. Aplicar con docentes de la institución

3.1.6 Estructura de la propuesta

Creación de una aula virtual elaborado en la plataforma Schoology para los docentes de inicial del centro infantil Guagua Centro San Alfonso constituida de seis cursos completos para capacitar al docente, en los cuales incluye dieciocho experiencias de aprendizaje con actividades significativas desarrolladas con la aplicación de herramientas tecnológicas, juegos interactivos para aplicarlas en las actividades dirigidas con el propósito de potenciar el pensamiento lógico en los niños el cual tiene la siguiente estructura.

Paso 1: Se analiza en el currículo de Educación Inicial, en el área del desarrollo del pensamiento lógico y se encuentra que en este consta en el ámbito de aprendizaje del pensamiento lógico matemático 18 destrezas para la edad de 4 años a desarrollar y potenciar por lo cual se procede a realizar 18 planificaciones de experiencias de aprendizaje con actividades significativas utilizando como elemento integrador juegos tecnológicos interactivos, estructuradas en el siguiente formato. Reconociendo la importancia de capacitar al docente en esta área, se presenta un guía paso a paso para su formación asegurando el uso y aplicación correcta de la propuesta.

Planificación didáctica

Tabla 8: Formato de experiencia de aprendizaje

Experiencia de Aprendizaje	La experiencia de aprendizaje se refiere a generar un tema que impacte en los niños la cual permita vivencias con retos que produzcan interés, agrado y deseo de participar.			
Grupo	Edad de los niños y niñas a los cuales va dirigida la experiencia	Docente: nombre de la docente a cargo del grado		
Tiempo estimado	El tiempo estimado corresponde a la duración que tendrá la experiencia, esta puede ser de 1 a 2 semanas.			
Descripción general de la experiencia	Aquí va la descripción general donde se explica en que consiste la experiencia y los logros alcanzados.			
Elemento integrador	Elemento que será el eje de desarrollo de la experiencia, puede ser juegos lúdicos e interactivos (tecnológicos), canciones, vivencias y realidades de niños,			
Ámbito	Destrezas	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Aquí se escriben el o los ámbitos a desarrollar los cuales ya están establecidos en el currículo de educación inicial	Aquí se escriben las destrezas a desarrollar los cuales ya están establecidos en el currículo de educación inicial	Actividades a desarrollar durante todos los días hasta terminar la semana, las mismas que tienen la característica de un desarrollo integral en el niño, mente corazón y cuerpo, además de presentar un reto o problema al niño.	Aquí se detallan todos los materiales y recursos que se utilizarán durante la experiencia	Se detallan los logros a alcanzar, estas se derivan de las destrezas que se seleccionaron para el desarrollo de la experiencia.

Paso 2: Como segundo paso se procede a implementar el aula virtual para los docentes, el mismo que fue diseñado en la plataforma Schoology por ser un LMS gratuito y de fácil uso, con una gran cantidad de herramientas que facilitan la interacción docente y alumno, el mismo que está estructurado de la siguiente forma:

Una página de inicio donde está el perfil del aula virtual y las actividades a realizar por el estudiante los mismos que constan con un tiempo de desarrollo.

Se crean 6 cursos estructurados en el siguiente orden:

- **Desarrollo del pensamiento lógico en niños de 4 años el mismo que consta de:**

Bienvenida y presentación del desarrollo de la asignatura

Guía de uso de la plataforma Schoology

Dos videos, uno del desarrollo del pensamiento lógico y otro de la importancia de los juegos interactivos en educación inicial.

Objetivo General de la asignatura

Una carpeta con directrices para el docente para la aplicación de TIC en el aula.

Una carpeta con talleres para el docente dirigido por un especialista

Un foro de participación del docente en cual comparte como ha sido hasta ahora su desempeño en el aula.

Y actividades de construcción de conocimiento por parte del docente.

- **Unidad 1: Nociones temporales (ubicación en el tiempo)**
- **Unidad 2: Nociones espaciales (ubicación espacial)**
- **Unidad 3: Nociones de medida (identificar en los objetos las nociones de medida).**
- **Unidad 4: Discriminar formas y colores (formas y colores)**
- **Unidad 5: Nociones básicas de cantidad (el conteo para resolver problemas)**

Cada curso contiene el desarrollo completo de la unidad tomando las siguientes consideraciones:

Presentación de la unidad didáctica

Introducción e importancia y de que consta la unidad didáctica.

Objetivos de aprendizaje

Que se lograra con las destrezas de cada ámbito desarrolladas

Destrezas

Destrezas o habilidades para potenciar y desarrollar de acuerdo con la edad cronológica en el niño y niña.

Metodología

Tomando como base educar a través del aprendizaje significativo, donde el niño es el actor principal, utilizando como método el juego tomando en cuenta el interés del niño, logrando que se sienta miembro activo del grupo logrando construir el conocimiento. Facilitándole un entorno cálido y seguro.

Recursos y materiales

Juegos tecnológicos interactivos que se relacionan con la realidad de su entorno, fácil de usar de manejo intuitivo, material que es de gran motivación para el niño, logrando despertar el interés, imaginación, deseo por participar, alcanzando la interiorización del conocimiento.

Experiencias de aprendizaje

Experiencias de aprendizaje emocionantes y desafiantes que producen interés, agrado y deseo de participar, desarrolladas a partir del elemento integrador, el juego tecnológico interactivo donde los niños y niñas desarrollaran de manera integral su aprendizaje.

Evaluación

Actividad enfocada evaluar el alcance del desarrollo de las destrezas del pensamiento lógico en los niños y niñas, a través de la observación realizada por el docente.

3.1.7 Aplicación resultados

Para conocer el resultado del uso del aula virtual, se procede a invitar a dos docentes de la institución a ingresar a la misma y desarrollar los cursos planteados para el desarrollo del pensamiento lógico.

Las maestras por ser jóvenes están muy familiarizadas con la tecnología, además que recién terminaron sus estudios superiores, no les resulto complicado ingresar a la plataforma, se procede a dar las indicaciones de su participación en los cursos, tiempos.

Las docentes proceden a analizar y revisar los cursos, se centran en leer de que tratara cada curso y que contiene el mismo, inician revisando en orden el contenido, en el cual encuentran toda la información necesaria para ellas aclarar conceptos y retroalimentar su conocimiento, con todos los videos y charlas de especialistas que se enfocan en el desarrollo de cada destreza de manera personalizada, luego proceden a revisar las experiencias de aprendizaje que están realizadas para desarrollar cada destreza y se la descargan para la aplicación en el aula, finalmente realizar las actividades de evaluación y participación establecidas en el curso logrando sacar una puntuación de 10 puntos cada una, siendo esta la máxima nota.

Luego proceden a desarrollar la planificación en los ambientes de aprendizaje con los niños, encontrando en ella actividades que permiten alcanzar el desarrollo integral en los niños, y sobre todo logrando innovar las actividades de aprendizaje a través de la aplicación de los juegos interactivos, observando el gran efecto de los logros alcanzados en el desarrollo del pensamiento lógico en los niños.

Se procede a realizar el procedimiento de cerrar las preguntas abiertas, basado parcialmente en Rojas (1981, pp.1 50-151):

1. Seleccionar determinado número de cuestionarios mediante un método adecuado de muestreo, asegurando la representatividad de los sujetos investigados.
2. Observar la frecuencia con que aparece cada respuesta a la pregunta.
3. Elegir las respuestas que se presentan con mayor frecuencia (patrones generales de respuesta).
4. Clasificar las respuestas elegidas en temas, aspectos o rubros, de acuerdo con un criterio lógico, cuidando que sean mutuamente excluyentes.
5. Darle un nombre o título a cada tema, aspecto o rubro (patrón general de respuesta).
6. Asignarle el código a cada patrón general de respuesta.

Las respuestas fueron múltiples, pero pudieron encontrarse los siguientes patrones generales de respuesta:

Tabla 9: Categorías (patrones o respuestas con mayor frecuencia de mención)

CÓDIGOS	CATEGORÍAS (PATRONES O RESPUESTAS CON MAYOR FRECUENCIA DE MENCIÓN)	NÚM. DE FRECUENCIAS DE MENCIÓN
1	Usan Schoology de forma fácil	100
2	Diseño instruccional claro	85
3	Contenido eficaz y aplicable	90
4	Lenguaje adecuado	90
5	Experiencias de aprendizaje innovadoras e interactivas	100
6	Recursos y actividades significativas	90

7	Aplicar juegos interactivos generó resultados positivos	100
8	Facilidad de usar la plataforma y juegos desde el celular	85
9	Motivación, interés, creatividad y colaboración en los niños	90
10	Niños solucionan problemas	70

Resultados de la aplicación de la propuesta a docentes, niños y niñas

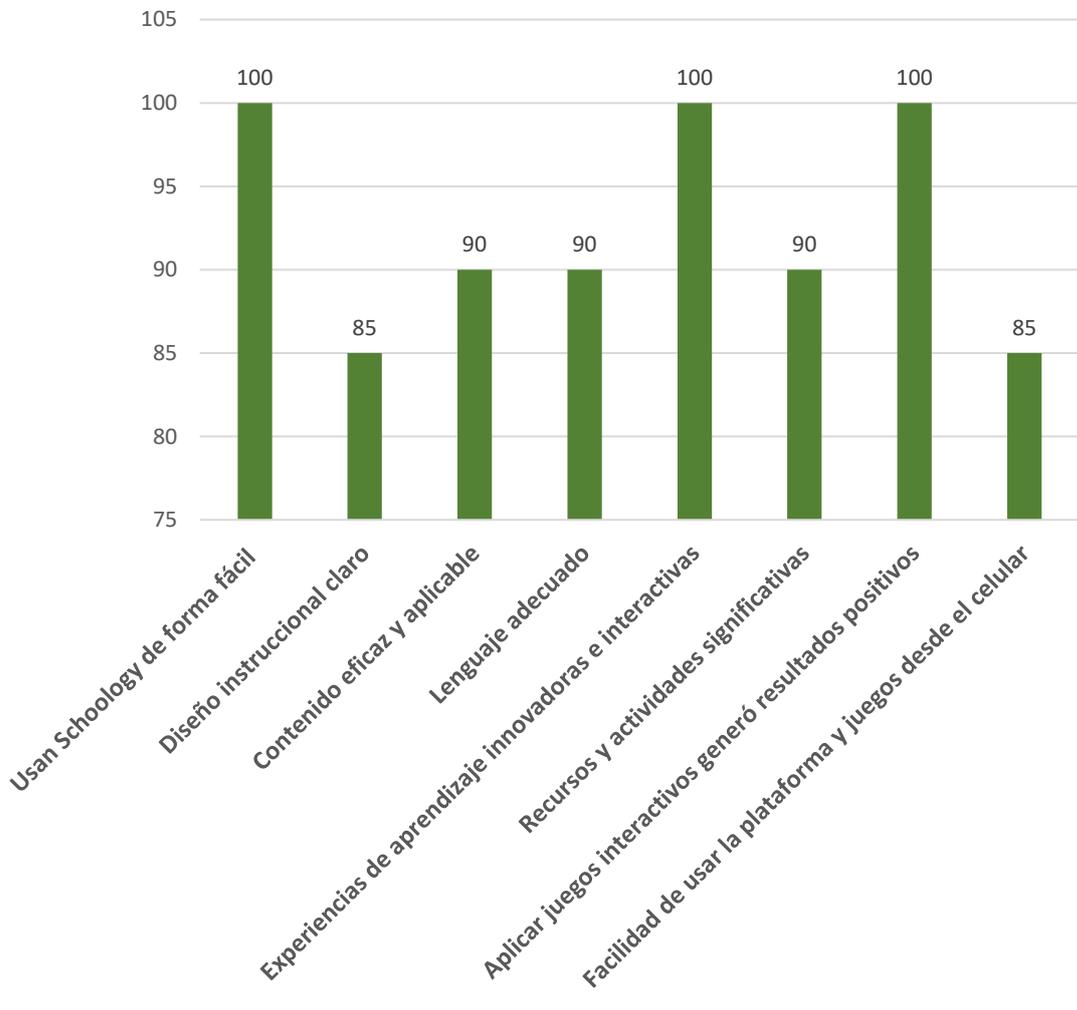


Gráfico 5: Resultados de aplicación de la propuesta

3.1.8 Estructura fotográfica del aula virtual

3.1.8.1 Curso de introducción:

Desarrollo del pensamiento lógico en niños de 4 años

En este curso contiene:

Un video tutorial como está compuesto Schoology, el ingreso y uso de la plataforma como estudiante.

Bienvenida y se presentación de la asignatura

Video de parte de una profesional en educación inicial acerca de lo que contendrá la asignatura.

Video de aplicación de juegos interactivos en el desarrollo del pensamiento lógico en el niño.

Objetivo general de la asignatura

Una carpeta con directrices para el docente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático con la aplicación de TIC.

Una carpeta con talleres para docentes dirigidos por una especialista en tema.

Un foro de participación de las docentes

The screenshot shows the Schoology course interface. At the top, there is a navigation bar with 'UPGRADE', 'CURSOS', 'GRUPOS', and 'RECURSOS'. The course title is 'DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LOGICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS: Bienvenida e introducción a la asignatura'. The left sidebar contains various course management options like 'Materiales', 'Actualizaciones', 'Libreta de calificaciones', etc. The main content area lists several resources: 'GUIA DE USO DE LA PLATAFORMA SCHOOLGY', 'Bienvenida y presentación la asignatura', 'Bienvenida: Aprendizaje logico matematico nivel Inicial' (48 MB), 'Importancia juegos interactivos desarrollo pensamiento lógico.mp4' (38 MB), 'Objetivo General', 'DIRECTRICES PARA EL DOCENTE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LOGICO MATEMATICO CON LA APLICACION IC', 'TALLERES PARA DOCENTES DIRIGIDOS POR UN ESPECIALISTA', and 'Desempeño Docente'. The right sidebar shows 'Actividades próximas' for 'Miércoles, 18 Septiembre, 2019' with a 'Desempeño Docente' activity at 11:59 pm. A watermark 'Activar Windows' is visible in the bottom right corner.

3.1.8.2 Unidad 1: nociones temporales

En esta unidad pretende profundizar el desarrollo de nociones de temporalidad en el niño como: orientación temporal (mañana, tarde y noche), estructuración temporal (antes, ahora

The screenshot shows a digital learning platform interface. At the top, there is a blue navigation bar with the text 'UPGRADE CURSOS GRUPOS RECURSOS' and several icons (search, grid, calendar, mail, notification, and a group icon). Below the navigation bar, the main content area is titled 'UNIDAD 1: NOCIONES TEMPORALES: Ubicación en el tiempo'. On the left side, there is a sidebar with various course options: 'Opciones del Curso', 'Materiales', 'Actualizaciones', 'Libreta de calificaciones', 'Configuración de calificaciones', 'Medallas', 'Asistencia', and 'Miembros'. Below these is a green box containing 'Código de Acceso HFG6-FZJ2-DC97' and a 'Restablecer' button. The main content area features a list of materials and activities. At the top of this area are buttons for 'Agregar Contenido' and 'Opciones', and a dropdown menu for 'Todos los materiales'. The list includes: 'Presentación de la unidad didáctica' (with a gear icon), 'Nociones temporales 22 MB' (with a gear icon), 'Objetivos de aprendizaje' (with a gear icon), 'Destrezas' (with a gear icon), 'Metodología' (with a gear icon), 'Recursos' (with a gear icon), 'EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION' (with a gear icon), and 'Evaluación de la unidad' (with a gear icon). On the right side, there is a 'Notificaciones' button and a section for 'Actividades próximas' showing 'Domingo, 15 Septiembre, 2019' and 'Evaluación de la unidad 11:59 pm'. At the bottom right, there is a watermark that says 'Activar Winc Ve a Configuraci'.

y después) y organización temporal, en la cual está incluido el ritmo (estructuración, periodicidad y alternancia), que será el eje principal de nuestra unidad didáctica. Con la estructuración de temas que ayudaran al docente a interiorizar bien la concepción sobre nociones temporales y se presenta experiencias de aprendizaje con actividades significativas desarrollas para una semana utilizando como elemento integrador herramientas tecnológicas. Esta unidad está estructurada de la siguiente manera:

Presentación de la unidad e instrucción al tema

UNIDAD 1: NOCIONES TEMPORALES: Ubicación ... ▶ Tareas

Presentación de la unidad didáctica

Por favor leer detenidamente la información a continuación se detalla

Tiempo y espacio están estrechamente relacionados, y éste último es su punto de partida. El movimiento y las acciones que se realizan en un espacio están vinculados con el tiempo. Por ello, toda acción y movimiento se dan en un espacio y tiempo determinados. Y es a partir de estos conceptos cuando el niño/a adquiere las nociones de duración e intervalo (Arraez, 1993).

La temporalidad está clasificada como: orientación temporal (día- noche, ayer-hoy, primavera-verano-otoño-invierno, días de la semana, horas, años...), estructuración temporal (orden, duración...) y organización temporal, en la cual está incluido el ritmo (estructuración, periodicidad y alternancia), que será el eje principal de nuestra unidad didáctica.

Jue 1 Ago, 2019 at 3:53 pm publicado

Comentarios

Video de retroalimentación de nociones temporales



Objetivos de aprendizaje de la unidad

OS GRUPOS RECURSOS

UNIDAD 1: NOCIONES TEMPORALES: Ubicación ... ▶ Tareas

Objetivos de aprendizaje

1. Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.

Jue 1 Ago, 2019 at 12:17 pm publicado

Comentarios

Destrezas de la unidad

UNIDAD 1: NOCIONES TEMPORALES: Ubicación ... ▶ Páginas

Destrezas

- Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos
- Identificar características de mañana, tarde y noche.
- Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.

Metodología para el trabajo con los niños y niñas

UNIDAD 1: NOCIONES TEMPORALES: Ubicación ... ▶ Páginas

Metodología

Metodología

Para conseguir los objetivos propuestos, utilizaremos el juego como método de aprendizaje dándole un enfoque globalizador, partiendo así de los intereses de los niños y niñas para que consigan relacionar tanto los conceptos previos con los nuevos como los nuevos entre las diferentes áreas.

Es importante contar con la opinión de los niños/as para así motivarlos a tomar decisiones, favorecer las relaciones interpersonales, conseguir que el niño/a se sienta miembro del grupo y establecer vínculos afectivos para que el niño/a se sienta seguro y construya el conocimiento.

Consideramos que en esta etapa el juego es importante, ya que los niños/as mientras juegan manipulan objetos en un espacio y en un tiempo, establecen relaciones, incrementan y perfeccionan sus habilidades e incorporan normas entre otros aspectos.

Al llevar a cabo este método de aprendizaje, debemos de tener en cuenta que es necesario atender a las necesidades individuales de cada alumno/a, ya que cada uno se desarrolla a un ritmo diferente.

Además de tener en cuenta las características de los niños/as, también debemos de considerar importantes la organización del ambiente, dentro del que situamos los espacios, los materiales y los tiempos.

Para realizar estas actividades debemos fomentar un ambiente cálido, seguro y de confianza, situándolo en un espacio amplio para que facilite el movimiento y común para favorecer las relaciones entre iguales.

Con relación a los materiales, estos estarán adaptados tanto a las actividades que se realizarán como al momento evolutivo de los niños/as, teniendo en cuenta las necesidades y características individuales de cada uno de ellos. Los materiales utilizados deberán de ofrecer diversas utilidades además de ser motivadores para así despertar el interés de los niños/as.

El tiempo que dedicaremos a cada actividad será flexible en función de la motivación del alumnado. Además debemos de tener en cuenta que

Recursos, herramientas tecnológicas para el desarrollo de las actividades significativas

UNIDAD 1: NOCIONES TEMPORALES: Ubicación ... ▶ Páginas

Recursos

Los recursos materiales, serán materiales seguros y adaptados a la etapa evolutiva de cada niño/a. Los materiales que necesitaremos para llevar a cabo las actividades serán los siguientes:

- Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos
<https://www.juegosinfantilespum.com/clic/12-ventanas.php> Experiencia: **Ordenando mi historia (ordenar secuencias cinco eventos)**
- Identificar características de mañana, tarde y noche.
<https://www.juegosinfantilespum.com/teclado/02-pajaritos.php> Experiencia: **El Día cambia contantemente (mañana, tarde, día y noche)**
- Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.
<https://www.juegosinfantilespum.com/teclado/11-gallinas.php> Experiencia: **Ayudo a mis gallinitas**

Tres experiencias de aprendizaje, cada una con actividades significativas para 5 días, utilizando juegos digitales como elemento integrador.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION

- ▶ **Actividades significativas de la semana 1 : Jugando con las gallinas y pollitos (antes, ahora, y después)**
- ▶ **Actividades significativas de la semana 2: El gato y su historia en las ventanas (Ordenas secuencias lógicas)**
- ▶ **Actividades significativas de la semana 3 : El día cambia constantemente (mañana, tarde y noche)**

Estructura de la experiencia de aprendizaje. Una carpeta con actividades para cinco días y un encabezado que explica de que trata la experiencia.

Actividades significativas de la semana 1 : Jugando con las gallinas y pollitos (antes, ahora, y después)

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA

Experiencia de Aprendizaje: Jugando con las Gallinitas y pollitos (antes, ahora y después)

Grupo inicial II: 4 a 5 años

Tiempo estimado: Una semana

Descripción general de la experiencia: La experiencia consiste que los niños y niñas Identifiquen las nociones que suceden antes ahora y después, en acciones mediante el uso adecuado de la tecnología siendo la maestra guía del juego, además los niños después de haber utilizado el juego realizaran actividades utilizando las técnicas grafo plásticas, realizaran actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas.

Elemento integrador: Juego interactivo: Gallina y pollitos, antes ahora y después

<https://www.juegosinfantilespum.com/teclado/11-gallinas.php>

Actividades significativas para la semana por día

	ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: LUNES
	ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: MARTES
	ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: MIÉRCOLES
	ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: JUEVES
	ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: VIERNES
	Rubrica Ayudo a mis gallinitas (antes, ahora, después)
	<input type="button" value="Identifica antes"/> <input type="button" value="Identifica ahora"/> <input type="button" value="Identifica después."/>
	Antes, ahora, después

Desarrollo actividades de la planificación diaria aplicando juegos digitales

ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
<p>Ámbito relación lógico matemático</p> <p>Ámbito expresión artística</p> <p>Ámbito Expresión Corporal y Motricidad</p>	<p>Identificar las nociones que suceden antes ahora y después</p> <p>Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales</p> <p>Realizar movimientos de manos dedos y muñecas que le permitan realizar actividades de modelado</p>	<p>LUNES</p> <p>Inicio</p> <p>Jugar en el ambiente de expresión corporal al baile del tiempo, la maestra pedirá a los niños que se coloquen en parejas los niños por todo el ambiente bailaran ala ritmo de la música y cuando baje el volumen ponerse en parejas, los niños mencionaran que características tiene la pareja que les toco si son si e niños o niñas las características físicas entre otros así se realizara hasta que se haya jugado tres veces preguntara a los niños que pareja tuvieron antes de la inicialmente tienen ahora Luego pedirá que se cambien de pareja. Por turnos, cada alumno deberá expresar con que compañero estaba antes, con cual está ahora y con quien le gustaría estar después.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>https://www.juegosinfantilespum.com/teclado/11-gallinas.php</p> <p>Jugar en el ambiente de audiovisuales al juego interactivo de la computadora gallinas y pollitos, la maestra mencionara que hay gallinas que van a poner pollitos, los niños a dar clip en la gallina irán observando que es lo que pasa la maestra les preguntara que sucedió ahora, que creen que suceda después , los niños mencionara que es lo que se imaginan que hará la gallinita a dar clip, los niños jugaran con la gallinita observado acciones suceden con la gallinita, la maestra preguntara que paso con la gallina y los pollitos de donde vienen los pollitos en que lugar se encuentran primero los pollitos</p> <p>Cierre:</p> <p>Jugar en el rincón de modelado, después de haber jugado con esta herramienta, la maestra proporcionara de masa de colores, materiales de expresión artísticas para que vayan modelando con sus deditos los personajes de juego, una vez que ellos hayan realizado sus figuras presentarán su amigos sus creaciones exponiendo las acciones que realizan cada personaje utilizando las nociones de antes ahora y después</p>	<p>Espejo</p> <p>Computadora</p> <p>Harina</p> <p>Sal</p> <p>Colorantes</p> <p>Escarcha</p> <p>Cascaras de huevo</p> <p>temperas</p>	<p>Identifica las nociones que suceden antes ahora y después</p> <p>Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales</p> <p>Realiza movimientos de manos dedos y muñecas que le permitan realizar actividades de modelado</p>

Rúbrica para evaluación de la experiencia de aprendizaje

Rubrica Ayudo a mis gallinitas (antes, ahora, después)

Vie 23 Ago, 2019 at 3:59 pm publicado

Criterios	Escala de Calificación		
Identifica antes Identifica las nociones antes	3 Alcanzado	2 En proceso	1 Iniciado
Identifica ahora Identifica las nociones que suceden ahora	3 Alcanzado	2 En proceso	1 Iniciado
Identifica despues. Identifica las nociones después	3 Alcanzado	2 En proceso	1 Iniciado

Total de puntos: 9

Evaluación

[Mostrar instrucciones](#)

Pregunta 1

Responda lo que observo en el niño o niña

Identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes.

- a Identifica las nociones de tiempo antes
- b NO Identifica las nociones de tiempo antes

Pregunta 2

Responda lo que observo en el niño o niña

Identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden ahora.

- a Identifica las nociones de tiempo ahora
- b NO Identifica las nociones de tiempo ahora

Pregunta 3

Responda lo que observo en el niño o niña

Identifica las nociones de tiempo después

- a Identifica las nociones de tiempo después
- b NO Identifica las nociones de tiempo después

3.1.8.3 Unidad 2: Nociones espaciales: Ubicación espacial

En esta unidad se capacita al docente en el aprendizaje de las nociones espaciales, donde se proporciona experiencias significativas utilizando como elemento integrador herramientas tecnológicas variadas dónde se desarrollen las nociones (arriba, abajo adelante, atrás, izquierda, derecha, al lado de, entre, afuera, dentro) durante su ejecución para que el niño se vaya apropiando de ellas con su significación total incorporándolas de manera efectiva en su vocabulario habitual es por ello que si incluimos en nuestro vocabulario las palabras propias de nociones espaciales reemplazando los tradicionales aquí y allí estaremos siendo generadores de aprendizajes en los niños.

The screenshot shows a course management interface. At the top, there is a blue navigation bar with the text 'GY UPGRADE CURSOS GRUPOS RECURSOS'. Below this, the main content area is titled 'UNIDAD 2: NOCIONES ESPACIALES: Ubicación espacial'. On the left side, there is a sidebar with various course management options: 'Opciones del Curso', 'Materiales', 'Actualizaciones', 'Libreta de calificaciones', 'Configuración de calificaciones', 'Medallas', 'Asistencia', 'Miembros', and a green box containing 'Código de Acceso R2J6-55KQ-9QVFQ Restablecer'. The main content area features a list of course materials and activities, each with a gear icon for settings. The items are: 'Presentación de la unidad didáctica' (description: 'El aprendizaje de las nociones espaciales, es proporcionar experiencias significativas y variadas dónde se empleen las mismas durante su ejecución para que el niño se vaya ...'), 'Ubicación espacial' (23 MB), 'Objetivos de aprendizaje' (description: 'Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos. Reconocer la ubicación de objetos en relación con ...'), 'Destrezas', 'Metodología', 'Recursos', 'EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION' (description: 'Aquí encontraras planificaciones de experiencias de aprendizaje una por cada destreza de nociones espaciales'), and 'Evaluación de la unidad' (description: '- Vence Domingo, 15 Septiembre, 2019 at 11:59 pm').

Presentación de la unidad e instrucción al tema

SOS GRUPOS RECURSOS

UNIDAD 2: NOCIONES ESPACIALES: Ubicación ... ▶ Tareas

Presentación de la unidad didáctica

El aprendizaje de las nociones espaciales, es proporcionar experiencias significativas y variadas dónde se empleen las mismas durante su ejecución para que el niño se vaya apropiando de ellas con su significación total incorporándolas de manera efectiva en su vocabulario habitual es por ello que si incluimos en nuestro vocabulario las palabras propias de nociones espaciales (arriba, abajo adelante, atrás, izquierda, derecha , al lado de , entre, afuera, dentro) remplazando los tradicionales aquí y allí estaremos siendo generadores de aprendizajes en los niños.

Vie 2 Ago, 2019 at 7:18 pm publicado

Comentarios

Video de retroalimentación de nociones temporales

SOS GRUPOS RECURSOS

UNIDAD 2: NOCIONES ESPACIALES: Ubicación ...

Ubicación espacial



Ubicación espacial 23 MB | VER

Objetivos de aprendizaje de la unidad

SOS GRUPOS RECURSOS

UNIDAD 2: NOCIONES ESPACIALES: Ubicación ... ▶ Tareas

Objetivos de aprendizaje

1. Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.
- Reconocer la ubicación de objetos en relación con sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.

Mie 31 Jul 2019 at 7:22 pm publicado

Destrezas de la unidad



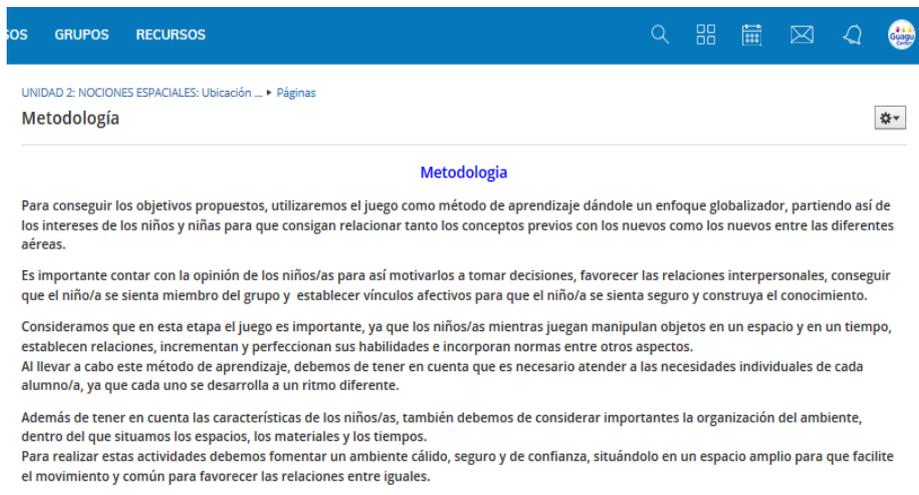
OS GRUPOS RECURSOS

UNIDAD 2: NOCIONES ESPACIALES: Ubicación ... ► Páginas

Destrezas

- Reconocer la ubicación de objetos en relación con sí mismo y diferentes puntos de referencia entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.

Metodología para el trabajo con los niños y niñas



OS GRUPOS RECURSOS

UNIDAD 2: NOCIONES ESPACIALES: Ubicación ... ► Páginas

Metodología

Metodología

Para conseguir los objetivos propuestos, utilizaremos el juego como método de aprendizaje dándole un enfoque globalizador, partiendo así de los intereses de los niños y niñas para que consigan relacionar tanto los conceptos previos con los nuevos como los nuevos entre las diferentes áreas.

Es importante contar con la opinión de los niños/as para así motivarlos a tomar decisiones, favorecer las relaciones interpersonales, conseguir que el niño/a se sienta miembro del grupo y establecer vínculos afectivos para que el niño/a se sienta seguro y construya el conocimiento.

Consideramos que en esta etapa el juego es importante, ya que los niños/as mientras juegan manipulan objetos en un espacio y en un tiempo, establecen relaciones, incrementan y perfeccionan sus habilidades e incorporan normas entre otros aspectos.

Al llevar a cabo este método de aprendizaje, debemos de tener en cuenta que es necesario atender a las necesidades individuales de cada alumno/a, ya que cada uno se desarrolla a un ritmo diferente.

Además de tener en cuenta las características de los niños/as, también debemos de considerar importantes la organización del ambiente, dentro del que situamos los espacios, los materiales y los tiempos.

Para realizar estas actividades debemos fomentar un ambiente cálido, seguro y de confianza, situándolo en un espacio amplio para que facilite el movimiento y común para favorecer las relaciones entre iguales.

Recursos, herramientas tecnológicas para el desarrollo de las actividades significativas



OS GRUPOS RECURSOS

UNIDAD 2: NOCIONES ESPACIALES: Ubicación ... ► Páginas

Recursos

- Reconocer la ubicación de objetos en relación con sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.
- <https://www.juegosinfantilespum.com/laberintos-online/11-tortuga.php>
- <https://www.juegosinfantilespum.com/laberintos-online/01-auto.php>
- Conociendo caminos (nociones espaciales, cerca, lejos adelante, atrás, entre)

Dos experiencias de aprendizaje, cada una con actividades significativas para 5 días, utilizando juegos digitales como elemento integrador.

 **EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION**

>  **Actividades significativas para la semana 1: Yo me muevo hacia ade-**

 **Actividades significativas para la semana 1: Yo me muevo hacia adelante entre y atrás**
PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA

Experiencia de Aprendizaje: Yo me muevo hacia adelante y atrás.

Grupo Inicial II: 4 a 5 años

Tiempo estimado: Una semana

Descripción general de la experiencia: La experiencia consiste en que los niños y niñas conozcan y sepan manejar de mejor manera la tecnología con la guía adecuada del docente mediante esto los niños aprenderán nociones básicas adelante y atrás

Elemento integrador: Un Video YO ME MUEVO HACIA DELANTE 🎵 canción completa con baile <https://www.youtube.com/watch?v=bdKVZ-YefDI>

Estructura de la experiencia de aprendizaje. Una carpeta con actividades para cinco días y un encabezado que explica de que trata la experiencia.

Actividades significativas para la semana por día

 **ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: LUNES**

 **ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: MARTES**

 **ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: MIÉRCOLES**

 **ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: JUEVES**

 **ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: VIERNES**

 **El niño reconoce las nociones Entre, adelante / atrás**
- Vence Viernes, 20 Septiembre, 2019 at 11:59 pm

 **Rubrica entre adelante atras**

Reconoce la ubicación Participa en conversaciones Se orienta

Desarrollo actividades de la planificación diaria aplicando juegos digitales

ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
<p>Ámbito Relaciones Lógico Matemáticas</p> <p>Ámbito comprensión y expresión del lenguaje</p>	<p>Identificar en los objetos las nociones de medida: grueso, delgado</p> <p>Participar en conversaciones más complejas y largas manteniéndose dentro del tema.</p>	<p>Motivación</p> <p>Jugar en el ambiente de lectura, a conocer a dos amiguitos Kit Y Pup en títeres, los amiguitos se presentaran para que los niños les conozcan, ellos han traído muchos objetos como (lápices de gruesos y delgados, árboles con troncos grueso y delgados, uñas, vasos) muy divertidos para que los niños puedan conocer, los niños exploraran, manipularan estos objetos, observando su forma, color, tamaño, luego los amiguitos les preguntaran que es lo que más les gusta de los objetos y porque luego de sus respuestas los amiguitos les invitaran a observar un video.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Jugar en la sala de computación, los amiguitos Kit y Put les han invitado a los niños a observar un video educativo, para que puedan hacer relación con las objetos que exploraron anterior mente, los niños observaran que figuras u objetos aparecen que hay de diferentes, luego de terminar con el video los amiguitos realizaran preguntas como:</p> <p>¿Qué es lo que más les gusta del video? ¿De que hablaban en el video? ¿Qué objetos observaron en el video? ¿Quién conoce estos objetos? ¿Sabían que hay objetos grueso y delgados? ¿Pueden mencionar uno?</p> <p>Cierre</p> <p>Jugar en el ambiente de construcción, después de haber visto el video acerca de la noción grueso y delgado los amiguitos invitaran a los niños a clasificar los objetos que anterior mente estuvieron jugando por grueso y delgado, los niños por todo el espacio irán observando y tomando los objetos para luego clasificarlos los objetos grueso irán con Kit y los objetos delgados con Put, luego de lo que los niños hayan clasificado, los niños irán contando cuantos objetos grueso y delgados clasificaron la maestra les dará una carita feliz al terminar ala actividad</p>	<p>Títeres</p> <p>Espanja</p> <p>Lápiz</p> <p>Zanahoria</p> <p>Remolacha</p> <p>Lapto parlante</p> <p>Caritas felices</p> <p>Video</p> <p>Lapto</p> <p>Espanja</p> <p>Laspiz grueso y delgado</p> <p>Pinturas</p>	<p>Identifica en los objetos las nociones de medida: grueso, delgado</p>

Activar Wir

Rúbrica para evaluación de la experiencia de aprendizaje

Rubrica experiencia de aprendizaje aprendamos las nociones de grueso y delgado con Kit & Pup

Vence: Friday, 20 September, 2019 at 12:59 pm

Jue 22 Ago, 2019 at 3:53 pm publicado

Criterios	Escala de Calificación		
Identifica grueso delgado con al ayuda de la profesora Identifica en los objetos las nociones de medida: grueso, delgado	3 Alcanzo	2 En proceso	1 Iniciado
Identifica grueso Identifica en los objetos las nociones de medida: grueso	3 Alcanzo	2 En proceso	1 Iniciado
Identifica delgado Identifica en los objetos las nociones de medida: delgado	3 Alcanzo	2 En proceso	1 Iniciado

Total de puntos: 9

Evaluación

Mostrar instrucciones

Preguntas 1-3 de 3 |

Pregunta 1

Responda lo que observe en el niño o niña

Identificar en los objetos las nociones de medida: grueso/ delgado.

- a Identifica en los objetos las nociones de medida con la guía de la maestra según la noción: grueso/ delgado.
- b NO Identifica en los objetos las nociones de medida con la guía de la maestra según la noción: grueso/ delgado.

Pregunta 2

Responda lo que observe en el niño o niña

Identificar en los objetos las nociones de medida: grueso

- a Identifica en los objetos las nociones de medida: grueso
- b NO Identifica en los objetos las nociones de medida: grueso

Pregunta 3

Responda lo que observe en el niño o niña

Identificar en los objetos las nociones de medida: delgado.

- a Identificar en los objetos las nociones de medida: delgado.
- b NO Identificar en los objetos las nociones de medida: delgado.

3.1.8.4 Unidad 3: Nociones de medida: Identificar en los objetos las nociones de medida.

En esta unidad se facilita capacitación para el docente de cómo desarrollar nociones de medida en niños y niñas de cuatro años en el estudio de la medida de las longitudes implica la comprensión de conceptos tales como: largo / corto, grueso/delgado, y así sucesivamente, siempre que, en cada caso, el concepto está limitado a la medida de las longitudes.

Cuando un niño llega a la escuela, el maestro no conoce la extensión de su experiencia anterior y de la formación de sus conceptos: por eso es preciso organizar ejercicios por grupos, que permitan al maestro darse cuenta del estado de desarrollo de cada niño en estos aspectos y que, además, ayuden a determinados niños a superar un posible retraso.

El cual tiene la siguiente estructura:

The screenshot shows a course management interface. On the left is a sidebar with navigation options: 'Opciones del Curso', 'Materiales', 'Actualizaciones', 'Libreta de calificaciones', 'Configuración de calificaciones', 'Medallas', 'Asistencia', 'Miembros', 'Código de Acceso' (VRKM-DWSW-WSHM2), and 'Información' (Períodos de Evaluación: PRIMER QUIMESTRE, SEGUNDO QUIMESTRE). The main content area is titled 'UNIDAD 3: NOCIONES DE MEDIDA: Identificar en los objetos las nociones de medida'. It features a list of materials with icons and settings (gear icon):

- Presentación de la unidad didáctica**: El estudio de la medida de las longitudes implica la comprensión de conceptos tales como: más largo que, más corto que, tan largo como, más alto que, tan alto como, ...
- Enseñanza de la medida en el nivel inicial de: ...**
- Objetivos de aprendizaje**: Identificar las nociones básicas de medida en los objetos estableciendo comparaciones entre ellos. Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.
- Destrezas de desarrollo de Nociones de unidades de medida en niños de 4 años según CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL 2014 ECUADOR**
- Metodología Juego - Trabajo**
- Recursos**
- EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION**: Aquí encontraras 2 planificaciones de experiencias de aprendizaje una por cada destreza para desarrollar nociones medida en niños de 4 años
- Ensayo sobre nociones de medida**: - Vence Domingo, 15 Septiembre, 2019 at 11:59 pm

Presentación de la unidad e instrucción al tema



UNIDAD 3: NOCIONES DE MEDIDA: • Identific ... ▶ Tareas

Presentación de la unidad didáctica

El estudio de la medida de las longitudes implica la comprensión de conceptos tales como: más largo que, más corto que, tan largo como, más alto que, tan alto como, mayor que, más pequeño que, tan grande como, m s cerca que, m s lejos que, tan lejos como, estrecho, ancho, más estrecho que, m s ancho que, grueso, delgado, y así sucesivamente, siempre que, en cada caso, el concepto está limitado a la medida de las longitudes.

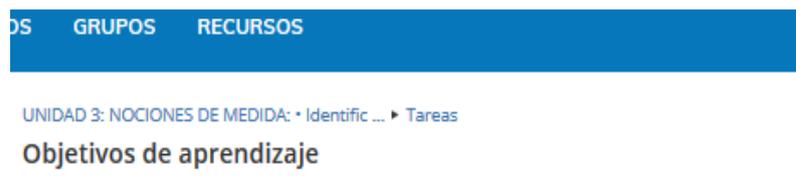
Cuando un niño llega a la escuela, el maestro no conoce la extensión de su experiencia anterior y de la formación de sus conceptos: por eso es preciso organizar ejercicios por grupos, que permitan al maestro darse cuenta del estado de desarrollo de cada niño en estos aspectos y que, además, ayuden a determinados niños a superar un posible retraso.

Video de retroalimentación de nociones temporales



Enseñanza de la medida en el nivel inicial

Objetivos de aprendizaje



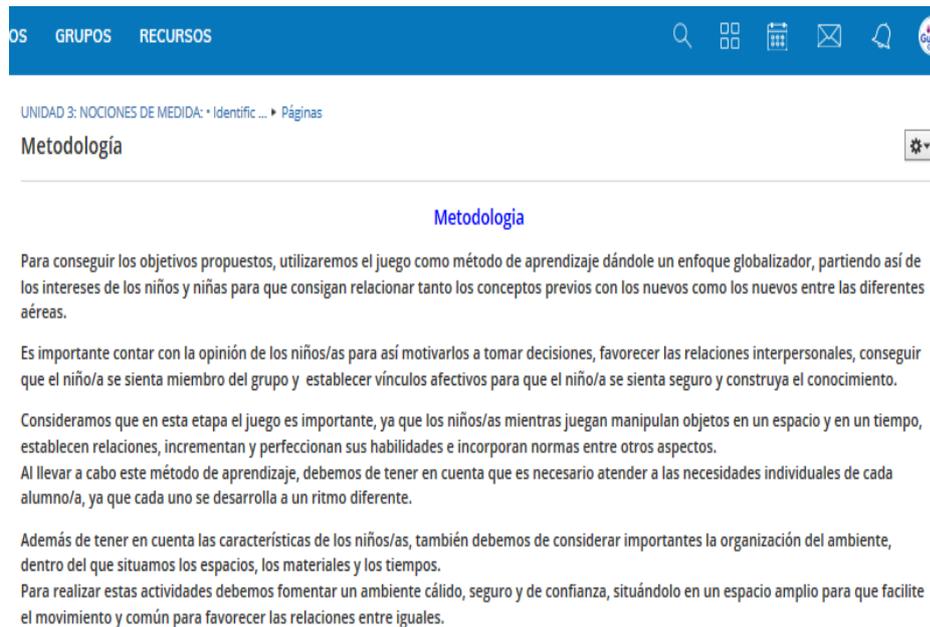
1. Identificar las nociones básicas de medida en los objetos estableciendo comparaciones entre ellos.
 - Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.

Destrezas de la unidad



- Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.

Metodología para el trabajo con los niños y niñas



UNIDAD 3: NOCIONES DE MEDIDA: • Identific ... ► Páginas

Metodología

Metodología

Para conseguir los objetivos propuestos, utilizaremos el juego como método de aprendizaje dándole un enfoque globalizador, partiendo así de los intereses de los niños y niñas para que consigan relacionar tanto los conceptos previos con los nuevos como los nuevos entre las diferentes áreas.

Es importante contar con la opinión de los niños/as para así motivarlos a tomar decisiones, favorecer las relaciones interpersonales, conseguir que el niño/a se sienta miembro del grupo y establecer vínculos afectivos para que el niño/a se sienta seguro y construya el conocimiento.

Consideramos que en esta etapa el juego es importante, ya que los niños/as mientras juegan manipulan objetos en un espacio y en un tiempo, establecen relaciones, incrementan y perfeccionan sus habilidades e incorporan normas entre otros aspectos.

Al llevar a cabo este método de aprendizaje, debemos de tener en cuenta que es necesario atender a las necesidades individuales de cada alumno/a, ya que cada uno se desarrolla a un ritmo diferente.

Además de tener en cuenta las características de los niños/as, también debemos de considerar importantes la organización del ambiente, dentro del que situamos los espacios, los materiales y los tiempos.

Para realizar estas actividades debemos fomentar un ambiente cálido, seguro y de confianza, situándolo en un espacio amplio para que facilite el movimiento y común para favorecer las relaciones entre iguales.

Recursos, herramientas tecnológicas para el desarrollo de las actividades significativas



UNIDAD 3: NOCIONES DE MEDIDA: • Identific ... ► Páginas

Recursos

- Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.
- <https://www.juegosinfantilespum.com/laberintos-online/11-tortuga.php>
- <https://www.juegosinfantilespum.com/laberintos-online/01-auto.php> JUEGO RAYUELA(LARGO CORTO, GRUESO DELGADO)

Dos experiencias de aprendizaje, cada una con actividades significativas para 5 días, utilizando juegos digitales como elemento integrador.

- ✓  **EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION**
 - >  **Aprendamos las nociones de Grueso y delgado con Kit & Pup**
 - >  **Experiencia de Aprendizaje: Juego laberintos (largo corto)**

Estructura de la experiencia de aprendizaje. Una carpeta con actividades para cinco días y un encabezado que explica de que trata la experiencia.

 Aprendamos las nociones de Grueso y delgado con Kit & Pup ✖

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA

Experiencia de Aprendizaje: El MUNDO DE LAS NOCIONES GRUESO DELGADO.

Grupo inicial II: 4 a 5 años

Tiempo estimado: Una semana

Descripción general de la experiencia: La experiencia consiste en que los niños y niñas conozcan y sepan manejar de mejor manera la tecnología con la guía del docente mediante esto los niños aprenderán nociones básicas como grueso delgado.

Elemento integrador: Juego interactivo: Grueso delgado

<https://www.youtube.com/watch?v=JVME9Smeyo>

Actividades significativas para la semana por día

 [ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: LUNES](#)

 [ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: MARTES](#)

 [ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: MIÉRCOLES](#)

 [ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: JUEVES](#)

 [ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: VIERNES](#)

 **Rubrica experiencia de aprendizaje aprendamos las nociones de grueso y delgado con Kit & Pup**

Identifica grueso delgado con al ayuda de la profesora Identifica grueso Identifica delgado

· Vence Viernes, 20 Septiembre, 2019 at 12:59 pm

 **Nociones de medida: grueso/ delgado**

Desarrollo actividades de la planificación diaria aplicando juegos digitales

ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
Ámbito relación lógico matemático	Identificar las nociones que suceden antes ahora y después	<p>LUNES</p> <p>Inicio</p> <p>Jugar en el ambiente de expresión corporal al baile del tiempo, la maestra pedirá a los niños que se coloquen en parejas los niños por todo el ambiente bailaran ala ritmo de la música y cuando baje el volumen ponerse en parejas, los niños mencionaran que características tiene la pareja que les toco si son si e niños o niñas las características físicas entre otros así se realizara hasta que se haya jugado tres veces preguntara a los niños que pareja tuvieron antes de la inicialmente tienen ahora Luego pediría que se cambien de pareja. Por turnos, cada alumno deberá expresar con que compañero estaba antes, con cual está ahora y con quien le gustaría estar después.</p>		Identifica las nociones que suceden antes ahora y después
Ámbito expresión artística	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales	<p>Desarrollo:</p> <p>https://www.juegosinfantilespum.com/teclado/11-gallinas.php</p> <p>Jugar en el ambiente de audiovisuales al juego interactivo de la computadora gallinas y pollitos, la maestra mencionara que hay gallinas que van a poner pollitos, los niños a dar clip en la gallina irán observando que es lo que pasa la maestra les preguntara que sucedió ahora, que creen que suceda después , los niños mencionara que es lo que se imaginan que hará la gallinita a dar clip, los niños jugaran con la gallinita observado acciones suceden con la gallinita, la maestra preguntara que paso con la gallina y los pollitos de donde vienen los pollitos en que lugar se encuentran primero los pollitos</p>	Espejo Computadora Harina Sal Colorantes Escarcha Cascaras de huevo temperas	Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales
Ámbito Expresión Corporal y Motricidad	Realizar movimientos de manos dedos y muñecas que le permitan realizar actividades de modelado	<p>Cierre:</p> <p>Jugar en el rincón de modelado, después de haber jugado con esta herramienta, la maestra proporcionara de masa de colores, materiales de expresión artísticas para que vayan modelando con sus deditos los personajes de juego, una vez que ellos hayan realizado sus figuras presentarán su amigos sus creaciones exponiendo las acciones que realizan cada personaje utilizando las nociones de antes ahora y después</p>		Realiza movimientos de manos dedos y muñecas que le permitan realizar actividades de modelado

Rúbrica para evaluación de la experiencia de aprendizaje

Rubrica Ayudo a mis gallinitas (antes, ahora, después)

Vie 23 Ago, 2019 at 3:59 pm publicado

Criterios	Escala de Calificación		
	3	2	1
Identifica antes Identifica las nociones antes	Alcanzado	En proceso	Iniciado
Identifica ahora Identifica las nociones que suceden ahora	Alcanzado	En proceso	Iniciado
Identifica despues. Identifica las nociones después	Alcanzado	En proceso	Iniciado

Total de puntos: 9

Evaluación

[Mostrar instrucciones](#)

Pregunta 1

Responda lo que observe en el niño o niña

Identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden antes.

- a Identifica las nociones de tiempo antes
- b NO Identifica las nociones de tiempo antes
-

Pregunta 2

Responda lo que observe en el niño o niña

Identifica las nociones de tiempo en acciones que suceden ahora.

- a Identifica las nociones de tiempo ahora
- b NO Identifica las nociones de tiempo ahora
-

Pregunta 3

Responda lo que observe en el niño o niña

Identifica las nociones de tiempo después

- a Identifica las nociones de tiempo después
- b NO Identifica las nociones de tiempo después

3.1.8.5 Unidad 4: Discriminar formas y colores: formas y colores

En esta unidad se facilita capacitación para el docente de cómo desarrollar la destreza de discriminación visual, habilidad que permite diferenciar tamaño, color y forma en objetos de su entorno. La vista es el sentido que permite el ingreso de mayor cantidad de información, por esta razón es que cada día se crean más formas aprender que fomenten el estímulo visual, como unas de ellas son las herramientas tecnológicas para estimular el desarrollo del pensamiento lógico siendo el objetivo de esta propuesta.

Proponerles a los niños actividades que los ayuden a discriminar los objetos visualmente es una forma eficiente para que él comprenda la relación que existe entre los objetos

UPGRADE CURSOS GRUPOS RECURSOS

UNIDAD 4: DISCRIMINAR FORMAS Y COLORES: Formas y colores

Agregar Contenido Opciones

Todos los materiales

Presentación de la unidad didáctica
 La discriminación visual en los niños es una habilidad que le permite al niño distinguir o diferenciar el tamaño de los objetos, su forma y color.
 Cerca del 80 % de la ...

Jugando a discriminar Colores y Formas

Objetivos de aprendizaje
 Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno
 Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas ...

Destrezas

Metodología

Recursos

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION
 Aquí encontraras planificaciones de experiencias de aprendizaje una por cada destreza de discriminar formas y colores

Desarrolle un juego interactivo en Power Point
 Investigue y desarrolle un juego interactivo en la aplicacion Power Point sobre discriminacion de formas y colores para niños de 4 años

Presentación de la unidad e instrucción al tema

UNIDAD 4: DISCRIMINAR FORMAS Y COLORES: F ... ▶ Tareas

Presentación de la unidad didáctica

La discriminación visual en los niños es una habilidad que le permite al niño distinguir o diferenciar el tamaño de los objetos, su forma y color.

Cerca del 80 % de la información que recibe el niño ingresa mediante el sentido de la vista. Por tal razón no es de extrañar que los estímulos visuales sean cada vez más utilizados para fomentar la lectura y estimular las funciones cognitivas de aprendizaje.

Proponerles a los niños actividades que los ayuden a discriminar los objetos visualmente es una forma eficiente para que él comprenda la relación que existe entre los objetos

Vie 2 Ago, 2019 at 7:25 pm publicado

Comentarios

Video de retroalimentación de nociones temporales

UPGRADE CURSOS GRUPOS RECURSOS

UNIDAD 4: DISCRIMINAR FORMAS Y COLORES: F... ▶ Archivos/enlaces
Jugando a discriminar Colores y Formas



Jugando a Clasificar Colores y Formas

Objetivos de aprendizaje de la unidad

UNIDAD 4: DISCRIMINAR FORMAS Y COLORES: F... ▶ Tareas
Objetivos de aprendizaje

1. Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno

- Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales
- Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas
- Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios
- Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno

Jue 1 Ago, 2019 at 12:28 pm publicado

Comentarios

Destrezas de la unidad

DE CURSOS GRUPOS RECURSOS

UNIDAD 4: DISCRIMINAR FORMAS Y COLORES: F... ▶ Páginas
Destrezas de desarrollo de discriminación de formas y color en niños de 4 años según CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL 2014 ECUADOR

- Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales
- Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas
- Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios
- Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno

Metodología para el trabajo con los niños y niñas

UNIDAD 4: DISCRIMINAR FORMAS Y COLORES: F... > Páginas

Metodología Juego - Trabajo

Metodología

Para conseguir los objetivos propuestos, utilizaremos el juego como método de aprendizaje dándole un enfoque globalizador, partiendo así de los intereses de los niños y niñas para que consigan relacionar tanto los conceptos previos con los nuevos como los nuevos entre las diferentes áreas.

Es importante contar con la opinión de los niños/as para así motivarlos a tomar decisiones, favorecer las relaciones interpersonales, conseguir que el niño/a se sienta miembro del grupo y establecer vínculos afectivos para que el niño/a se sienta seguro y construya el conocimiento.

Consideramos que en esta etapa el juego es importante, ya que los niños/as mientras juegan manipulan objetos en un espacio y en un tiempo establecen relaciones, incrementan y perfeccionan sus habilidades e incorporan normas entre otros aspectos.

Al llevar a cabo este método de aprendizaje, debemos tener en cuenta que es necesario atender a las necesidades individuales de cada alumno/a, ya que cada uno se desarrolla a un ritmo diferente.

Además de tener en cuenta las características de los niños/as, también debemos de considerar importantes la organización del ambiente, dentro del que situamos los espacios, los materiales y los tiempos.

Para realizar estas actividades debemos fomentar un ambiente cálido, seguro y de confianza, situándolo en un espacio amplio para que facilite el movimiento y común para favorecer las relaciones entre iguales.

Con relación a los materiales, estos estarán adaptados tanto a las actividades que se realizarán como al momento evolutivo de los niños/as, teniendo en cuenta las necesidades y características individuales de cada uno de ellos. Los materiales utilizados deberán de ofrecer diversas utilidades además de ser motivadores para así despertar el interés de los niños/as.

El tiempo que dedicaremos a cada actividad será flexible en función de la motivación del alumnado. Además debemos de tener en cuenta que tendrán que ser combinadas con las rutinas diarias.

Recursos, herramientas tecnológicas para el desarrollo de las actividades significativas

UNIDAD 4: DISCRIMINAR FORMAS Y COLORES: F... > Páginas

Recursos

- Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales
<https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/ayudemos-al-ogro> **ogro construye con formas geométricas**
- Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas
<https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/aprendamos-las-formas> **ubica la forma donde corresponde**
- Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios
<https://www.discoverykidsplay.com/juegos/juego-de-los-colores/> **Haciendo magia con los colores (experimentar y reconocer colores)**
- Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno

Dos experiencias de aprendizaje, cada una con actividades significativas para 5 días, utilizando juegos digitales como elemento integrador.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION

- > **Actividades significativas de la semana 1: Ayuda al ogro a encontrar lo que falta (figuras geométricas)**
- > **Actividades significativas de la semana 2: Mi viaje al volcán de las figuras geométricas**
- > **Actividades significativas de la semana 3: Haciendo magia con los colores (colores secundarios)**
- > **Actividades significativas de la semana 4: Los batidos de Abby (Reconocer los colores secundarios)**

Estructura de la experiencia de aprendizaje. Una carpeta con actividades para cinco días y un encabezado que explica de que trata la experiencia.

 Actividades significativas de la semana: 1 Ayuda al ogro a encontrar lo que falta (figuras geométricas)

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA

Experiencia de Aprendizaje: Ayuda a Ogro a encontrar lo que le falta

Grupo: Inicial II (4-5 años)

Tiempo de desarrollo de la experiencia: 1 semana

Descripción general de la experiencia: En esta experiencia consiste que los niños asocien las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales, para ayudar a Ogro a encontrar lo que le faltaba en su trabajo diario mediante actividades significativas vivenciales y la aplicación de un juego interactivo.

Elemento integrador: Juego Interactivo

<https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/ayudemos-al-ogro>

Actividades significativas para la semana por día



ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: LUNES



ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: MARTES



ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: MIERCOLES



ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: JUEVES



ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: VIERNES



Rubrica reconoce formas geométricas en elementos de su entorno

Asocia objetos con figuras triangulares

Asocia objetos con figuras rectangulares



Asocia formas geométricas en elementos de su entorno

Desarrollo actividades de la planificación diaria aplicando juegos digitales

ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: LUNES



ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
<p>Ámbito relación lógico matemático</p> <p>Ámbito: Expresión corporal y Motricidad</p>	<p>Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales</p> <p>Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).</p>	<p>LUNES</p> <p>Inicio</p> <p>En el área de lectura la maestra cuenta a los niños a través imágenes de un personaje llamado Ogro elaborado con figuras geométricas, que tiene el trabajo de construir diferentes elementos con formas geométrica</p> <p>Desarrollo</p> <p>En el aula de construcción se presentará en pictogramas varios elementos construidos con formas geométricas en forma de rompecabezas de cortes rectos, la maestra invita a los niños a construir los elementos. Luego cada niño expone que forma y con qué formas lo hizo, la maestra ira aclarando conceptos y errores cometidos.</p> <p>Luego en el aula con el material de cubos y otros se jugar a construir lo que ellos deseen y luego expliquen al grupo lo que hicieron y con que lo hicieron.</p> <p>En el aula de computación se invita a jugar con Ogro ayudándole a encontrar las partes que les faltan a sus elementos.</p> <p>Cierre</p> <p>¿Finalmente se conversa con los niños que elementos construyeron Ogro y que les faltaba? que forma tenía.? ¿Cual les gusto más y por qué?</p>	<p>pictogramas</p> <p>computadora</p>	<p>Asocia las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales</p> <p>Realiza ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).</p>

Rúbrica para evaluación de la experiencia de aprendizaje

Rubrica reconoce formas geométricas en elementos de su entorno

Vie 23 Ago, 2019 at 5:03 pm publicado

Criterios	Escala de Calificación		
	3	2	1
Asocia objetos con figuras triangulares Asocia las formas de los objetos del entorno con figuras triangulares bidimensionales	Alcanzado	En proceso	Iniciado
Asocia objetos con figuras rectangulares Asocia las formas de los objetos del entorno con figuras rectangulares bidimensionales	Alcanzado	En proceso	Iniciado
Asocia objetos con figuras cuadradas y circulares Asocia las formas de los objetos del entorno con figuras cuadradas y circulares bidimensionales	Alcanzado	En proceso	Iniciado

Total de puntos: 9

Evaluación

Configuración	Vista previa	Resultados	Comentarios
---------------	--------------	------------	-------------

[Mostrar instrucciones](#)

Preguntas 1-3 de 3 | Página 1 de 1

Pregunta 1

Responda lo que observe en el niño o niña

Asocia formas de los objetos del entorno: círculo

- a Asocia formas de los objetos del entorno: círculo
- b NO Asocia formas de los objetos del entorno: círculo

Pregunta 2

Responda lo que observe en el niño o niño

Asocia formas de los objetos del entorno: cuadrado

- a Asocia formas de los objetos del entorno: cuadrado
- b NO Asocia formas de los objetos del entorno: cuadrado

Pregunta 3

Responda lo que observe en el niño o niño

Asocia formas de los objetos del entorno: triángulo

- a Asocia formas de los objetos del entorno: triángulo
- b NO Asocia formas de los objetos del entorno: triángulo

3.1.8.6. Unidad 5: Nociones básicas de cantidad: el conteo para resolver problemas

Esta unidad se enfoca en presentar al docente una capacitación al docente en el tema de nociones de básicas de cantidad, y 11 experiencias de aprendizaje con actividades significativas planteadas para una semana con la aplicación de herramientas tecnológicas, en las cuales el proceso de resolución de problemas en la principal estrategia, los niños se ven en la necesidad de construir colecciones con determinada cantidad de objetos (datos del problema) realizar con esas colecciones diversas acciones, como separarlas, unir las, agregar una a otra, compararlas, distribuir las, igualar las.

Es necesario el planteamiento de problemas para posibilitar el aprendizaje significativo de los números y el uso del conteo radica en que para resolverlos se necesita que los niños tengan oportunidad de tener experiencias que les permitan dos cosas:

Establecer la relación semántica entre los datos, es decir que los niños encuentren el significado de los datos numéricos en el contexto del problema y reconozcan las relaciones que se pueden establecer entre ellos para encontrar la solución.

Los niños tengan recursos de cálculo para encontrar la resolución demandada en el problema (percepción de la cantidad, conteo de 1 en 1, calculo mental de colecciones pequeñas, relaciones aditivas de los primeros números, sobre conteo, etc.).

The screenshot shows a course management interface with a blue header containing 'UPGRADE', 'CURSOS', 'GRUPOS', and 'RECURSOS'. On the left is a sidebar with options like 'Materiales', 'Actualizaciones', 'Libreta de calificaciones', 'Configuración de calificaciones', 'Medallas', 'Asistencia', and 'Miembros'. The main content area displays the course title and a list of materials:

- Presentación de la unidad didáctica**: El proceso de resolución de problemas, los niños se ven en la necesidad de construir colecciones con determinada cantidad de objetos (datos del problema) realizar con esas ...
- Presentación Powtoon el problema como ...**
- Objetivos de aprendizaje**: Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos. Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia ...
- Destrezas de desarrollo de nociones básicas de cantidad en niños de 4 años según CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL 2014 ECUADOR**
- Metodología Juego - Trabajo**
- Recursos**
- EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION**: Aquí encontraras 11 planificaciones de experiencias de aprendizaje una por cada destreza para desarrollar nociones basicas numero cantidad: conteo en niños y niñas de 4 años

Presentación de la unidad e instrucción al tema



UNIDAD 5: NOCIONES BASICAS DE CANTIDAD: E ... ▶ Tareas

Presentación de la unidad didáctica

El proceso de resolución de problemas, los niños se ven en la necesidad de construir colecciones con determinada cantidad de objetos (datos del problema) realizar con esas colecciones diversas acciones, como separarlas, unir las, agregar una a otra, compararlas, distribuir las, igualar las.

La importancia de recurrir al planteamiento de problemas para posibilitar el aprendizaje significativo de los números y el uso del conteo radica en que para resolverlos se necesita que los niños tengan oportunidad de tener experiencias que les permitan dos cosas:

Establecer la relación semántica entre los datos, es decir que los niños encuentren el significado de los datos numéricos en el contexto del problema y reconozcan las relaciones que se pueden establecer entre ellos para encontrar la solución.

Los niños tengan recursos de calculo para encontrar la resolución demandada en el problema (percepción de la cantidad, conteo de 1 en 1, calculo mental de colecciones pequeñas, relaciones aditivas de los primeros números, sobreconteo, etc)

Video de retroalimentación de nociones básicas de medida



Recopilado de: <https://youtu.be/T0p62NMsVPk>

Objetivos de aprendizaje de la unidad

Objetivos de aprendizaje

1. **Comprender nociones básicas** de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.
 - Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.
 - Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos
 - Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10
 - Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.
 - Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).
 - Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos
 - Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.
 - Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo con su tamaño.
 - Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas

Destrezas de la unidad



UNIDAD 5: NOCIONES BÁSICAS DE CANTIDAD: E... ▶ Páginas

Destrezas de desarrollo de nociones básicas de cantidad en niños de 4 años según CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL 2014 ECUADOR

- Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.
- Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos
- Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10
- Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.
- Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).
- Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos
- Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño
- Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo con su tamaño.
- Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

Metodología de como trabajar con los niños y niñas



UNIDAD 5: NOCIONES BASICAS DE CANTIDAD: E ... ▶ Páginas

Metodología Juego - Trabajo

Metodología

Para conseguir los objetivos propuestos, utilizaremos el juego como método de aprendizaje dándole un enfoque globalizador, partiendo así de los intereses de los niños y niñas para que consigan relacionar tanto los conceptos previos con los nuevos como los nuevos entre las diferentes aéreas.

Es importante contar con la opinión de los niños/as para así motivarlos a tomar decisiones, favorecer las relaciones interpersonales, conseguir que el niño/a se sienta miembro del grupo y establecer vínculos afectivos para que el niño/a se sienta seguro y construya el conocimiento.

Consideramos que en esta etapa el juego es importante, ya que los niños/as mientras juegan manipulan objetos en un espacio y en un tiempo, establecen relaciones, incrementan y perfeccionan sus habilidades e incorporan normas entre otros aspectos.

Al llevar a cabo este método de aprendizaje, debemos de tener en cuenta que es necesario atender a las necesidades individuales de cada alumno/a, ya que cada uno se desarrolla a un ritmo diferente.

Además de tener en cuenta las características de los niños/as, también debemos de considerar importantes la organización del ambiente, dentro del que situamos los espacios, los materiales y los tiempos. Para realizar estas actividades debemos fomentar un ambiente cálido, seguro y de confianza, situándolo en un espacio amplio para que facilite el movimiento y común para favorecer las relaciones entre iguales.

Con relación a los materiales, estos estarán adaptados tanto a las actividades que se realizarán como al momento evolutivo de los niños/as, teniendo en cuenta las necesidades y características individuales de cada uno de ellos. Los materiales utilizados deberán de ofrecer diversas utilidades además de ser motivadores para así despertar el interés de los niños/as.

El tiempo que dedicaremos a cada actividad será flexible en función de la motivación del alumnado. Además debemos de tener en cuenta que tendrán que ser combinadas con las rutinas diarias.

Recursos, herramientas tecnológicas para el desarrollo de las actividades significativas

UNIDAD 5: NOCIONES BASICAS DE CANTIDAD: E ... ▶ Páginas

Recursos

- Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.
- <https://arbolabc.com/juegos-de-colores/contemos-con-colores>
- **Unidad 5 Contemos con el ratón Ramon contar 1 al 15**
- Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos <https://www.cokitos.com/formas-y-tamanos/play/> **Ayudemos a encontrar los pares (Relación de correspondencia).docx**
- <https://www.cokitos.com/correspondencia-de-imagenes/play/> **Ayudemos a encontrar los pares (Relación de correspondencia).docx**
- <https://www.cokitos.com/juegos/?gid=los-batidos-de-abby> **Los batidos de Abby contar, establecer comparaciones, reconocer colores secundarios.docx**
- Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10
- <https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/numeros-con-mono-japi> **Aprendamos a contar con el mono Japi**
- Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.
- <https://www.cokitos.com/contar-objetos/play/> **cuenta y reconoce numeral**
- Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).
- <https://www.cokitos.com/colorear-figuras-geometricas/play/> **Vistiendo a mis figuras clasificar objetos color, tamaño, forma)**
- Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos
- <https://la.ixl.com/math/preescolar> **Vamos de compras (comparar y armar colecciones más, igual, menos objetos)**
- Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.
- <https://sesamo.com/juegos/?gid=la-rama-magica-de-abby> **Rama mágica de Abby (identifica semejanzas y diferencias)**
- Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo con su tamaño.
- <https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/que-desorden-numeros-1-20> **El mundo mágico de los números contar del 1 al 15**
- <https://www.cokitos.com/formas-y-tamanos/play/> **Reconozco el tamaño de mis amigos (comparar y ordenar objetos)**
- Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.
- https://www.juegosarcoiris.com/juegos/fig_formas/logicamente/ **Este es mi lugar (continuar y reproducir patrones)**

10 experiencias de aprendizaje, cada una con actividades significativas para 5 días, utilizando juegos digitales como elemento integrador.

-
-  **EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE Y EVALUACION**
 - >  **Actividades significativas de la semana 1: Contemos con el ratón Ramón contar 1 al 15**
 - >  **Actividades significativas de la semana 2: Aprendamos los números con mono (representación número y cantidad hasta el 5)**
 - >  **Actividades significativas de la semana 3: Coloca el número correcto y aprende (conteo del 1 al 15)**
 - >  **Actividades significativas 4: La oruga y el mundo mágico de las frutas (comparar y ordenar)**

Estructura de la experiencia de aprendizaje. Una carpeta con actividades para cinco días y un encabezado que explica de que trata la experiencia.

 **Actividades significativas de la semana 1: Contemos con el ratón Ramón contar 1 al 15** ✎

Experiencia de Aprendizaje: Contemos con el ratón Ramón contar 1 al 15

Grupo: 4-5 años **Docente:**

Tiempo de desarrollo de la experiencia: 1 semana

Descripción general de la experiencia: En esta experiencia tiene como objetivo permitir que el niño y niña cuente oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica clasifican objetos con dos atributos (tamaño, color o forma) como los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno mediante la utilización de juegos tecnológicos y fortaleciendo las normas de seguridad para trabajar en el aula de audiovisuales y así evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato.

Elemento integrador: <https://arbolabc.com/juegos-de-colores/contemos-con-colores>

Actividades significativas para la semana por día



ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: LUNES



ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: MARTES



ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: MIÉRCOLES



ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: JUEVES



ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS: VIERNES



Rubrica niño y niña cuente oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica

Cuenta del 1 al 5

Cuenta del 1 al 10

Cuenta del 1 al 15



Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.

Desarrollo actividades de la planificación diaria aplicando juegos digitales

ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
<p>Ámbito Relación Lógico Matemático</p> <p>Ámbito Identidad y Autonomía</p>	<p>Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.</p> <p>Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.</p> <p>Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).</p> <p>Practicar normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato.</p>	<p>LUNES</p> <p>Inicio</p> <p>Realizar una obra de títeres sobre el ratón Ramon que vino a visitarnos en la guagua centro con sus amigos los números del 1 al 10 pero que sus amiguitos no quieren salir porque tienen miedo así que Ramon les pedirá a los niños y niñas que canten la canción de los números, luego que canten Ramon les presentara y mencionara las características de los números.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Dar a conocer las normas de convivencia dentro de la sala de audiovisuales a través de pictogramas.</p> <p>Ejecución del juego de los números.</p> <p>Explicación del procedimiento de las actividades que se van a realizar, abrir el juego y escucharla indicación que es mover Al ratón Ramon a cosechar las frutas según el color que mencione sin dejar caer al piso, si Ramón cosecha la fruta de otro color esta no será válida y caerá al piso, luego ayudaremos a contar cuantas frutas ha cosechado y de qué color son.</p> <p>Cierre</p> <p>La maestra mencionara que le vamos a ayudar a Ramon a cosechar frutas de colores y entregara a cada niño un numero amiguito se ordenara del 1 al 15 en orden para dirigimos con ellos al patio contando una vez que estemos ahí Ramon nos mostrara su árbol gigante con muchas frutas, cada niño respetando su turno pasara con su amiguito el número y cosecharan las frutas según el color que mencione Ramon para luego contar con sus compañeros y colocar en la canasta según su color, tamaño y forma.</p>	<p>Títire de Ramon</p> <p>Títire de los números del 1 al 10</p> <p>Árbol de cartón</p> <p>Manzanas de cartón</p> <p>Peras de cartón</p> <p>Naranjas de cartón</p> <p>Canastas</p>	<p>Cuenta oralmente del 1 al 10 con secuencia numérica.</p> <p>Reconoce los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.</p> <p>Clasifica objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).</p> <p>Practicar normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato.</p>

Rúbrica para evaluación de la experiencia de aprendizaje

Rubrica niño y niña cuente oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica

Vie 23 Ago, 2019 at 7:44 pm publicado

Criterios	Escala de Calificación		
	3	2	1
Cuenta del 1 al 5 Cuenta oralmente del 1 al 5 con secuencia numérica.	Alcanzado	En proceso	Iniciado
Cuenta del 1 al 10 Cuenta oralmente del 1 al 10 con secuencia numérica.	Alcanzado	En proceso	Iniciado
Cuenta del 1 al 15 Cuenta oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.	Alcanzado	En proceso	Iniciado

Total de puntos: 9

Evaluación

[Mostrar instrucciones](#)

Pregunta 1

Responda lo que observe en el niño o niña

Cuenta oralmente con secuencia del 1 al 5

- a Cuenta oralmente con secuencia del 1 al 5
- b NO Cuenta oralmente con secuencia del 1 al 5
-

Pregunta 2

Responda lo que observe en el niño o niña

Cuenta oralmente con secuencia del 1 al 10

- a Cuenta oralmente con secuencia del 1 al 10
- b NO Cuenta oralmente con secuencia del 1 al 10

3.1.9 Validación a juicio de expertos

Se realiza una validación de juicios de expertos del trabajo de investigación, para lo cual se realiza una carta de presentación tres profesionales, a la Magister en Gerencia y Liderazgo Educación con 15 años de experiencia en el área docente y 5 años de directivo, a la Magister en Educación con mención en Gestión Educativa, con 10 años de experiencia docente y 3 años de directivo, actualmente Directora del Guagua centro San Alfonso, a un Ingeniero en Sistemas con 5 años de experiencia docente y 15 años de desarrollo de software y entornos web. A la presentación y validación de la propuesta la cual consiste en un aula virtual que consta de material de apoyo de consolidación del desarrollo del pensamiento lógico en docentes parvularios y dieciocho experiencias de aprendizaje con actividades significativas a través del uso de herramientas tecnológicas, específicamente juegos digitales. Para la evaluación se estructura una guía de valoración del contenido de la propuesta, tomando en cuenta los siguientes aspectos: Pertinencia o eficacia, aplicabilidad, la propuesta permite el logro del objetivo general, posee lenguaje adecuado, las experiencias de aprendizaje propuestos incentivan al desarrollo del pensamiento lógico, las herramientas tecnológicas van de acuerdo con los intereses de los niños y niñas de la edad de 4 a 5 años, adaptabilidad a estilos de aprendizaje, fomenta la motivación, interés, creatividad y colaboración, la estructura tiene relación con la teoría constructivista, con indicadores de evaluación de Excelente, Muy Buena, Buena, Regular, Mala.

Una vez revisado y tomado en cuenta todos los aspectos a evaluar los especialistas califican la propuesta con la calificación de Excelente, ya que afirman que la propuesta cumple todos los parámetros necesarios desarrollar el pensamiento lógico en los niños y niñas a través de la aplicación de herramientas tecnológicas, indicando que es muy innovadora y práctica, debido a las necesidades actuales que exige estar a la par con la tecnología en todas las áreas educativas, siendo una de ellas la educación Inicial.

Resultado de valoración de especialistas

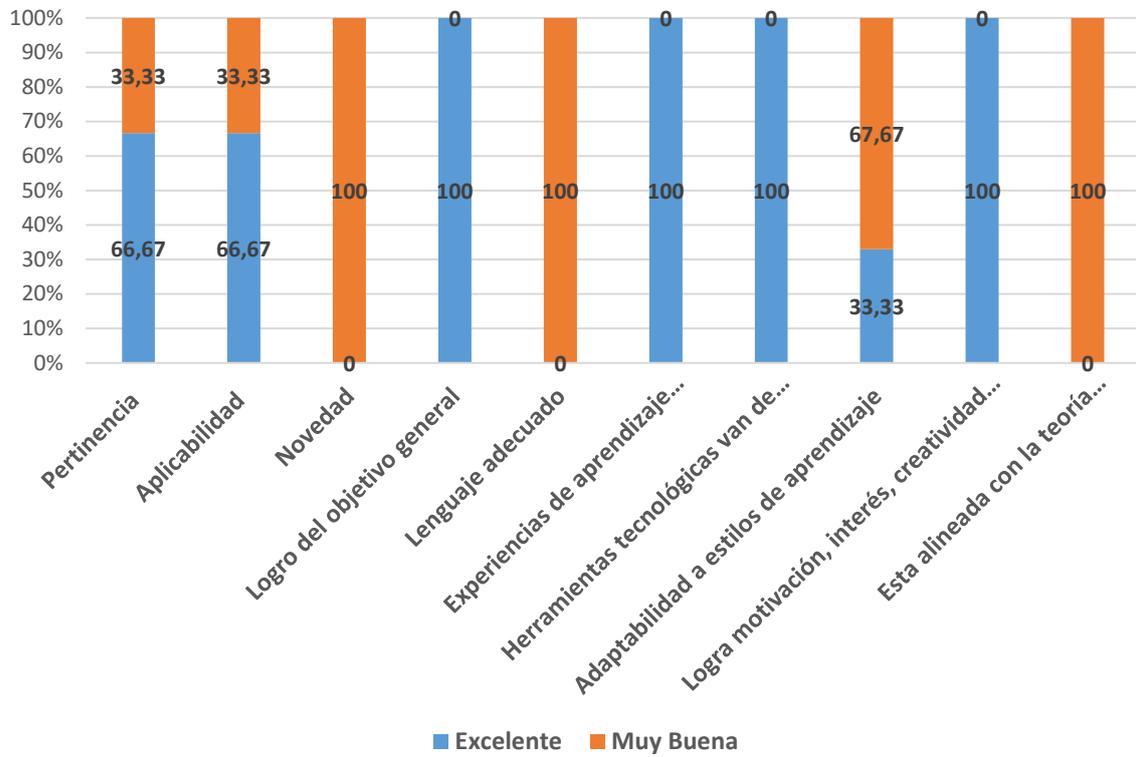


Gráfico 6: Resultados de validación de expertos

Fuente: Creación propia

Conclusiones

Una vez obtenidos los resultados análisis y resultados del trabajo de titulación se llegan a las siguientes conclusiones:

Con respecto al objetivo “Fundamentar a partir de un análisis de bibliografía investigada de los antecedentes teóricos sobre la potenciación del pensamiento lógico en niños de cuatro años” se concluye que es de vital importancia potenciar el pensamiento lógico en las edades iniciales del niño y niña, así lo justifican diferentes pedagogos con sus teorías, donde afirman de la importancia de potenciar el pensamiento lógico en esta temprana, ya que los niños en este periodo se desarrollan con una mayor rapidez tanto a nivel cognitivo como cronológico, a diferencia de las siguientes edades, su interés es innato y natural para la adquisición de conocimiento.

Para el objetivo “Diagnosticar las metodologías que se aplican para potenciar el lógico en niños del nivel inicial del Centro Infantil Guagua San Alfonso, ubicado en el sector sur de Quito, en el periodo 2019”, se concluye que la metodología aplicada en la institución, sin bien es cierto que aplican actividades significativa, sin embargo los instrumentos utilizados para el desarrollo de estas actividades no aportan de la forma óptima para lograr captar el interés, deseo de participar por el niño y niña ya que carecen de reto y significancia.

Con respecto al objetivo “Caracterizar las formas lúdicas de aprendizaje y potenciación del pensamiento lógico en niños del nivel inicial”, se concluye que la mejor estrategia de enseñanza y aprendizaje para el niño es el juego, observando que el juego aplicado en la tecnología resulta es una estrategia óptima de construcción de conocimiento, ya que este le proporciona un entorno visual lleno de color, movimiento, creado de manera apropiada e intuitiva y de fácil uso para el niño. Siendo el reto y la solución de problemas la principal característica de estas herramientas tecnológicas, alcanzando los logros deseados en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Examinando el objetivo “Determinar las herramientas tecnológicas que integrarán el entorno virtual” se concluye que es necesario utilizar un entorno virtual el cual permita capacitar al docente en el uso de herramientas tecnológicas en el desarrollo del pensamiento lógico, en el cual incluya guías, tutoriales claros, actividades significativas, recursos de evaluación e interacción.

Finalmente, con respecto al objetivo “Valorar mediante criterios de profesionales las estrategias propuestas” se concluye que gracias al aporte de especialistas se logra

implementar un entorno que sea de utilidad para docentes y alcanzar un desarrollo adecuado del pensamiento lógico en los niños y niñas de cuatro años.

Recomendaciones

Mantener a los docentes actualizados en el manejo de tecnología y conocimientos de aplicación en el área educativa en el nivel inicial, y aprovechar el gusto que tienen los niños por su uso.

Reestructurar el área de computación con más equipos y la jornada diaria para que todos los niños y niñas puedan beneficiarse.

Utilizar las herramientas tecnológicas para potenciar todas las áreas de desarrollo del niño y niña, siendo que estas no solo benefician al desarrollo del pensamiento lógico, sino también al desarrollo motor, lenguaje, emocional y trabajar en colaboración.

Solicitar a los padres de familia que lleven una Tablet por ejemplo para que sus hijos trabajen en ellas en el centro infantil.

Guiar a los padres de familia para que apoyen a sus hijos en el aprendizaje con el uso adecuado de la tecnología, en lo que refiere a tiempos y aplicaciones.

- emmitc. (29 de 07 de 2019). *Educacion, metodologia, tecnologia, innovacion, conocimietno*.
Obtenido de <https://enmarchaconlastic.educarex.es>
- GUZMAN, M. (1989). JUEGOS Y MATEMATICAS. *SUMA*, 61-64.
- Jero Gallo . (2011). Las corrientes Pedagógicas . Cordova, Cordova, Argentina .
- Jero Gallo. (2011). https://youtu.be/GQ8_SskyFtU. Cordova, Cordova, Argentina. Obtenido de https://youtu.be/GQ8_SskyFtU
- Jero Gallo. (2011). https://youtu.be/GQ8_SskyFtU. Cordova, Cordova, Argentina. Obtenido de https://youtu.be/GQ8_SskyFtU
- Jero Gallo. (2011). Las corrientes Pedagógicas. Córdoba, Córdoba, Argentina.
- Jero Gallo. (2011). Las corrientes Pedagogicas . Cordova, Cordova, Argentina . Obtenido de https://youtu.be/GQ8_SskyFtU
- Kubernética . (5 de 6 de 2019). <http://www.santiagokoval.com>. Obtenido de <http://www.santiagokoval.com>: <http://www.santiagokoval.com/2012/10/25/efectos-del-uso-de-dispositivos-tecnologicos-en-ninos-pequenos/>
- Leiva, C. (2018). Conductivismo, conitivismo y aprendizaje. *Tecnología En Marcha*, 18.
- Llamas, J. L. (1986). *Hacia una definición de Educación a Distancia*. Obtenido de Hacia una definición de Educación a Distancia: http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20258/hacia_definicion.pdf
- Los Justicieros de la Señorita Olga. (2011). Las corrientes pedagógicas. Cordova, Cordova, Argentina.
- María Estela Raffino . (15 de 08 de 2019). *Concepto.de*. Obtenido de <https://concepto.de/conductismo/>
- Mueller, W. W. (2008).
- Muñoz. (octubre de 2014). Diseño dela plataforma educativa Edu 2.0para favorecer el pensamiento matemático. Estado de Mexico, Estado de Mexico, Mexico.
- Navarra, J. .. (20 de 08 de 2019). *Didáctica: concepto, objeto y finalidades*. Obtenido de Didáctica: concepto, objeto y finalidades: https://www.researchgate.net/profile/Joan_Mallart_Navarra/publication/325120200_Didactica_concepto_objeto_y_finalidades/links/5af96b5ea6fdcc0c0334aa5f/Didactica-concepto-objeto-y-finalidades.pdf
- Paidopsiquitría. (20 de 08 de 2019). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vigotsky*. Obtenido de Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vigotsky: http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf
- Pascal. (2006).

- Peggy. (1993). *CONDUCTISMO, COGNITIVISMO Y CONSTRUCTIVISMO: UNA COMPARACIÓN DE LOS ASPECTOS CRÍTICOS DESDE LA PERSPECTIVA DEL DISEÑO DE INSTRUCCIÓN*. Obtenido de <http://www.galileo.edu/pdh/wp-content/blogs.dir/4/files/2011/05/1.-ConductismoCognositivismo-y-Constructivismo.pdf>
- Peggy A. . (2019). <http://www.galileo.edu/pdh/wp-content/blogs.dir/4/files/2011/05/1>. Obtenido de <http://www.galileo.edu/pdh/wp-content/blogs.dir/4/files/2011/05/1>
- Rafael Belloso. (2008). Conceptos Básicos en Pedagogía. *REDHECS*, 37.
- Santos . (2008). Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial. *Revista Iberoamericana de Educación*, 12.
- schoology2. (29 de 07 de 2019). *schoology2.blogspot.com*. Obtenido de <http://schoology2.blogspot.com>
- Si Emprendes. (27 de 07 de 2019). *siemprendes.com*. Obtenido de <https://siemprendes.com/opiniones-wix-lo-que-yo-pienso/>
- Siemens, G. (. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *amazonaws*, 11.
- Siemens, G. (. (5 de 08 de 2019). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. . Obtenido de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38778149/13_conectivismo_era_digital.pdf
- Siemens, G. (20 de 08 de 2019). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Obtenido de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38778149/13_conectivismo_era_digital.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEste_trabajo_esta_publicado_bajo_una_Lic.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3

ANEXOS

Anexo 1:

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA (INICIAL2)

OBSERVACION DE CLASE

Experiencia de Aprendizaje	Los juegos tradicionales de las regiones del Ecuador			
Grupo	Participantes: 5 niñas y 5 niños (4-5 años) Docente: Lic. Xiomara Ch			
Tiempo estimado	40 minutos			
Fecha:	15 de junio del 2019			
Descripción general de la experiencia	La experiencia de aprendizaje consiste que los niñas y niños conozcan acerca de los diferentes juegos tradicionales que existen las regiones de Ecuador, a partir de ello los niños/as podrán experimentar diferentes juegos motrices, lúdicos, de integración, participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno, y construir secuencias lógicas de hasta cinco eventos en representaciones graficas.			
Elemento integrado	Juego didáctico: La Rayuela			
ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Lógico matemático Convivencia	Ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina	Anticipación En el ambiente de lectura, la maestra les presenta el juego la rayuela, realiza pregunta ¿si les gusta el juego?, ¿si ellos saben de algún otro juego?, y ¿si ellos desean jugar? Construcción En el patio indica los pasos a seguir para poder jugar con	Pictogramas	ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos

	<p>diaria y en escenas de cuentos. Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando y respetando las diferentes manifestaciones culturales</p>	<p>tres pictogramas en orden y los pega en la pared, para luego ir guiándose en él y, luego los invita a jugar, ella inicia y a propósito se equivoca para ser corregida por los niños, luego lo hace cada niño.</p> <p>Conceptualización Luego realizan un círculo y comentan cuales han sido el orden del juego, la maestra realiza preguntas cuales fueron los errores que se cometieron y como debemos corregirlos.</p> <p>Aplicación En el área del arte solicita armar a cada uno el juego cada uno con su material</p>		<p>Participa en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando y respetando las diferentes manifestaciones culturales las diferentes manifestaciones culturales</p>
--	---	---	--	--

Anexo 2:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

INDICADORES		ordenar en secuencias lógicas sucesos de hasta cinco eventos			Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando y respetando las diferentes manifestaciones culturales.		
NOMINA							
N°	APELLIDOS NOMBRES	I	P	A	I	P	A
1	Areli Vasconez			x			
2	Ingrid Gonzaga			x			
3	Alisson Nuñez			x			
4	Tiffany Roldan	x					
5	David Montalvo		x				
6	Danny Ramos		x				
7	Michael Cabascango			x			
8	David Ante	x					
9	Stalin Oyos			x			
10	Alexa Jami	x					

Anexo 3:

Entrevista a la docente

Guagua Centro San Alfonso

Entrevistado: Clementina Pesantez

Entrevistador: Landy Pesantez

Fecha: 30/07/2019

Objetivo de la entrevista: Estimadas educadoras, esta entrevista tiene el objetivo de conocer su formación académica, la utilización de tic y su desempeño en el aula.

1) ¿Cuál es su formación académica? Experiencia profesional

Soy licenciada en Educación Inicial, tengo 5 de años de experiencia en el área de educación inicial.

2) ¿Qué es lo que más le motiva a los niños a aprender?

El juego es lo que mas que motiva a aprender, el cual debe ser significativo, donde lo que el niño haga tenga sentido, que disponga de material llamativo, interesante, para explorarlo, disfrutarlo de manera libre.

3) ¿Conoce acerca de la propuesta de tic en educación?

No, ya que como se ha dicho la educación inicial es solo vivencial a través de actividades en los ambientes.

4) ¿Qué le parece la aplicación de uso de las TIC en su nivel de inicial que este cargo?

Es fabuloso, ya que a los niños les encanta el uso de aplicaciones que sean juegos ya que son intuitivos y fáciles de usar.

5) ¿Incluye TIC en sus prácticas de enseñanza? ¿Cuáles? ¿De qué manera?

Muy poco ya que se dispone de 5 computadoras e internet, pero no sabemos bien como aplicarla

6) ¿Cuáles son las principales estrategias metodológicas que le han dado mejores resultados para enseñar y evaluar?

El uso de una aplicación tecnológica como un juego, una vez entrenado al niño y puede realizar varias actividades aprendidas en el aula.

7) ¿Cómo se refleja el uso de la TIC en los aprendizajes de los niños?

Mayor interés por participar, capacidad de resolución de problemas al usarlo, adquisición rápida de conocimiento.

8) ¿Cuenta con recursos tecnológicos en las escuelas donde trabaja? ¿Cuáles?
5 máquinas, internet banda ancha.

9) ¿Su interacción con las TIC es clara y comprensible? Porque
Creo que manejo un 50% las herramientas tecnológicas falta mucho por aprender.

10) ¿Cómo se percibe el uso de la tecnología fuera del centro infantil?

Se observa que todos los padres de familia lo disponen mínimo un celular y facilitan al niño para que juegue.

Anexo 3: Validación a juicio de expertos



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Quito, 23 de agosto del 2019

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora

Inés Jimena Orellana Molina

MAGISTER EN GERENCIA Y LIDERAZGO EDUCACIÓN

Asunto: VALIDACIÓN DE A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es muy agradable mediante la presente expresar mis sentimientos de gratitud y estima, así mismo darle a conocer que siendo estudiante de la Universidad Israel, de la Maestría de gestión de aprendizaje mediado por TIC. Por lo cual se requiere la validación de la propuesta para el desarrollo de la investigación y con la cual se optará el grado de Magister.

El título del nombre del Proyecto es “Herramientas tecnológicas y aprendizaje significativo para potenciar el pensamiento lógico en niños de cuatro años”, motivo por el cual se requiere de manera indispensable contar con la aprobación de docentes especializados para la aplicación de los mencionados instrumentos, por tal motivo se ha considerado conveniente recurrir a usted, debido a su alto grado de experiencia en investigaciones y temas educativos.

El expediente de validación consta de

- 1.- Anexo 1. Carta de presentación
- 2.- Anexo 2. Capítulo III
- 3.- Anexo 3. Guía de valoración del contenido de la propuesta.

Reiterando los sinceros sentimientos de respeto y estima, reciba mis sinceros agradecimientos por la favorable atención que preste a la presente.

Atentamente;

Landy Clementina Pesantez Avila

CI. 1714989355

Estudiante de la Maestría



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

MAESTRÍA EN GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

GUÍA PARA LA VALORACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE ESPECIALISTAS

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores, coloque una X en el casillero

VALORACIÓN	Excelente	Muy buena	Buena	Regular	Mala	Observaciones
CRITERIOS A EVALUAR						
Pertinencia o eficacia	X					
Aplicabilidad	X					
Novedad		X				
La propuesta permite el logro del objetivo general	X					
Posee lenguaje adecuado		X				
Las experiencias de aprendizaje propuestos incentivan al desarrollo del pensamiento lógico.	X					
Las herramientas tecnológicas van de acuerdo con los intereses de los niños y niñas de la edad de 4 a 5 años.	X					
Adaptabilidad a estilos de aprendizaje		X				
Fomenta la motivación, interés, creatividad y colaboración	X					
La estructura tiene relación con la teoría constructivista		X				
TOTAL						
VALIDACIÓN						
APLICABLE	X	NO APLICABLE				
VALIDADO POR	Msc. Inés Jimena Orellana Molina					
NÚMERO DE CÉDULA	0102471786					

FECHA	23-8-2019
TELÉFONO	0995979412
EMAIL	ijorellanam@gmail.com
FIRMA	

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Quito, 23 de agosto del 2019

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora

Msc. Karina Toro

DIRECTORA DEL GUAGUA CENTRO SAN ALFONSO

Asunto: VALIDACIÓN DE A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es muy agradable mediante la presente expresar mis sentimientos de gratitud y estima, así mismo darle a conocer que siendo estudiante de la Universidad Israel, de la Maestría de gestión de aprendizaje mediado por TIC. Por lo cual se requiere la validación de la propuesta para el desarrollo de la investigación y con la cual se optará el grado de Magister.

El título del nombre del Proyecto es “Herramientas tecnológicas y aprendizaje significativo para potenciar el pensamiento lógico en niños de cuatro años”, motivo por el cual se requiere de manera indispensable contar con la aprobación de docentes especializados para la aplicación de los mencionados instrumentos, por tal motivo se ha considerado conveniente recurrir a usted, debido a su alto grado de experiencia en investigaciones y temas educativos.

El expediente de validación consta de

- 1.- Anexo 1. Carta de presentación
- 2.- Anexo 2. Capítulo III
- 3.- Anexo 3. Guía de valoración del contenido de la propuesta.

Reiterando los sinceros sentimientos de respeto y estima, reciba mis sinceros agradecimientos por la favorable atención que preste a la presente.

Atentamente:

Landy Clementina Pesantez Avila

CI. 1714989355

Estudiante de la Maestría



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

MAESTRÍA EN GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

GUÍA PARA LA VALORACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE ESPECIALISTAS

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores, coloque una X en el casillero

VALORACIÓN	Excelente	Muy buena	Buena	Regular	Mala	Observaciones
CRITERIOS A EVALUAR						
Pertinencia o eficacia	X					
Aplicabilidad	X					
Novedad		X				
La propuesta permite el logro del objetivo general	X					
Posee lenguaje adecuado		X				
Las experiencias de aprendizaje propuestos incentivan al desarrollo del pensamiento lógico.	X					
Las herramientas tecnológicas van de acuerdo con los intereses de los niños y niñas de la edad de 4 a 5 años.	X					
Adaptabilidad a estilos de aprendizaje		X				
Fomenta la motivación, interés, creatividad y colaboración	X					
La estructura tiene relación con la teoría constructivista		X				
TOTAL						
VALIDACIÓN						
APLICABLE	X	NO APLICABLE				
VALIDADO POR	Msc. Karina Lorena Toro Vela					
NÚMERO DE CÉDULA	1714270962					

FECHA	23-08-2019
TELÉFONO	0999281770 2642-407
EMAIL	karyna.itv@gmail.com
FIRMA	

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Quito, 23 de agosto del 2019

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor

Ing. David Iza

JEFE DEL DEPARTAMENTO DE SISTEMAS INFORMÁTICOS DE TERMALIMEX CIA. LTDA

Asunto: VALIDACIÓN DE A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es muy agradable mediante la presente expresar mis sentimientos de gratitud y estima, así mismo darle a conocer que siendo estudiante de la Universidad Israel, de la Maestría de gestión de aprendizaje mediado por TIC. Por lo cual se requiere la validación de la propuesta para el desarrollo de la investigación y con la cual se optará el grado de Magister.

El título del nombre del Proyecto es “Herramientas tecnológicas y aprendizaje significativo para potenciar el pensamiento lógico en niños de cuatro años”, motivo por el cual se requiere de manera indispensable contar con la aprobación de docentes especializados para la aplicación de los mencionados instrumentos, por tal motivo se ha considerado conveniente recurrir a usted, debido a su alto grado de experiencia en investigaciones y temas educativos.

El expediente de validación consta de

- 1.- Anexo 1. Carta de presentación
- 2.- Anexo 2. Capítulo III
- 3.- Anexo 3. Guía de valoración del contenido de la propuesta.

Reiterando los sinceros sentimientos de respeto y estima, reciba mis sinceros agradecimientos por la favorable atención que preste a la presente.

Atentamente;

Landy Clementina Pesantez Avila

CI. 1714989355

Estudiante de la Maestría



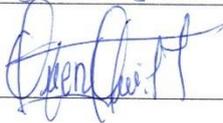
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

MAESTRÍA EN GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

GUÍA PARA LA VALORACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE ESPECIALISTAS

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores, coloque una X en el casillero

VALORACIÓN	Excelente	Muy buena	Buena	Regular	Mala	Observaciones
CRITERIOS A EVALUAR						
Pertinencia o eficacia		X				
Aplicabilidad		X				
Novedad		X				
La propuesta permite el logro del objetivo general	X					
Posee lenguaje adecuado		X				
Las experiencias de aprendizaje propuestos incentivan al desarrollo del pensamiento lógico.	X					
Las herramientas tecnológicas van de acuerdo con los intereses de los niños y niñas de la edad de 4 a 5 años.	X					
Adaptabilidad a estilos de aprendizaje	X					
Fomenta la motivación, interés, creatividad y colaboración	X					
La estructura tiene relación con la teoría constructivista		X				
TOTAL						
VALIDACIÓN						
APLICABLE	X	NO APLICABLE				
VALIDADO POR	Eng. Elven David Iza Chorlango					
NÚMERO DE CÉDULA	1711099497					

FECHA	23-8-2019
TELÉFONO	0967972035
EMAIL	diza@tecrossystems.com
FIRMA	

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

APROBACIÓN DEL TUTOR

APROBACIÓN DEL TUTOR:



Yo,

Mg. Lourdes Calderón portador de la C.I. 171245992-2

en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación titulado:

Herramientas tecnológicas y actividades significativas
para desarrollo del pensamiento lógico en niñas de 4 años

elaborado por Resonzi Aulo Landy Clementina

estudiante de la Maestría en Educación.

mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC

de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL), para obtener el Título de Magister, me

permite declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado la tesis de titulación de grado, la apruebo en todas sus partes.

Suito, 26 de agosto 2019

Lugar y fecha

Firma

